#7'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

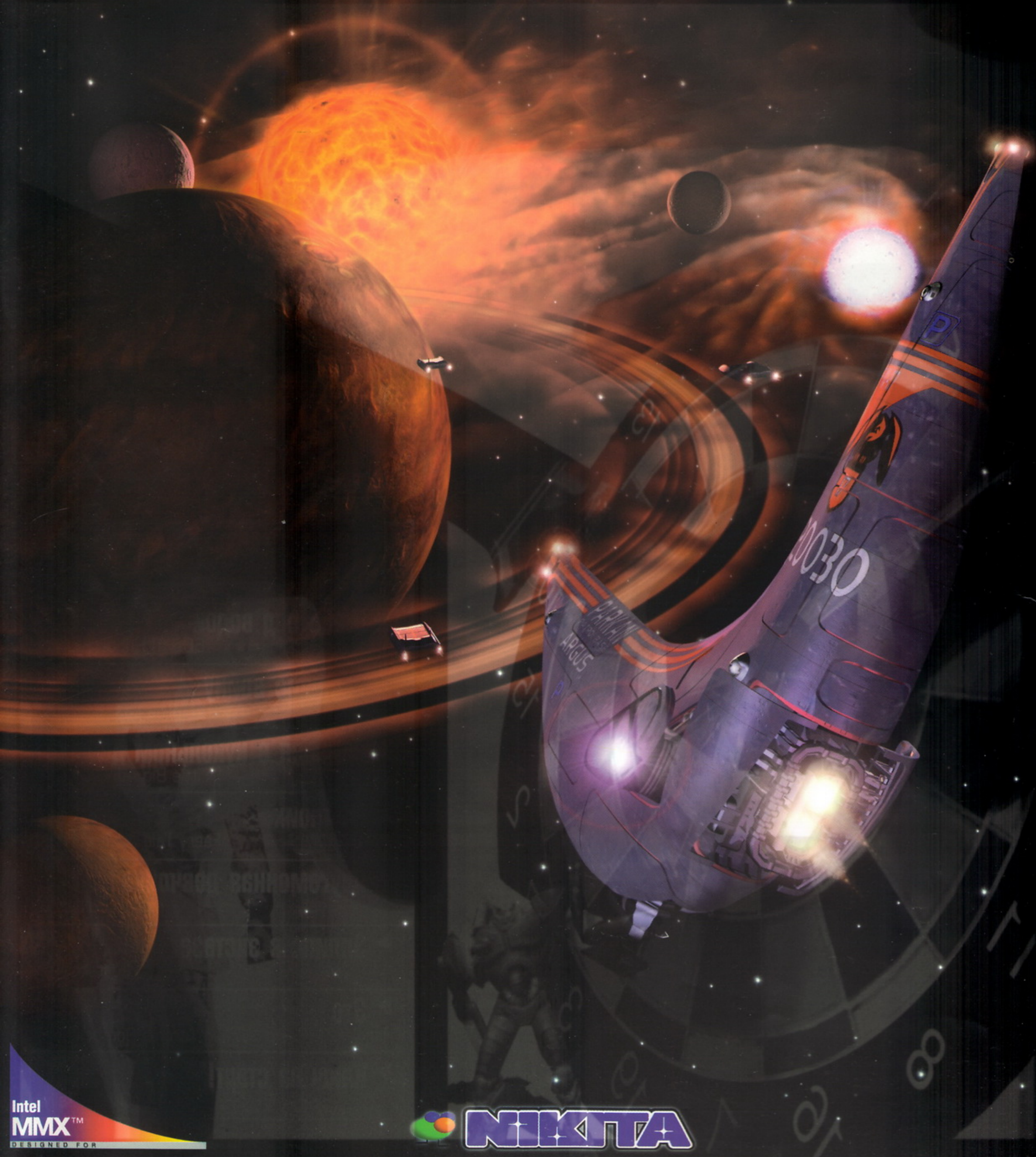
стр. 6–14

УБИТЬ QUAKE

QUAKE MUST DIE

PARKAN

ХРОНИКА ИМПЕРИИ







Дата. 01.01.4097 Время 00:00:41

...колонизация планеты 2 из системы Альфа Хелл Желтый. С Новым годом, с новыми Астронами! Девочки, хоровод, песни, ... сейчас будет фейерверк...



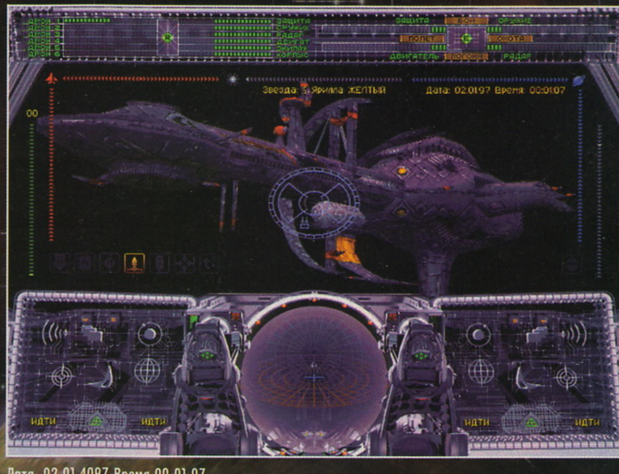
Дата. 01.01.4097 Время 01:12:42

... нападение Астронов. Все как обычно - неожиданно и бестолково. Последнего попытаюсь взять на абордаж...



Дата. 01.01.4097 Время 21:51:12

...Посадка на планету 6 из системы Гамма Веллес Красный. Если эти уроды успели взорвать телепорт, придется отправить их вслед за ним. Всех до последнего механозародыша...



Дата. 02.01.4097 Время 00:01:07

... я наконец нашел эту чертову посудину. Никаких признаков жизни, внутрь лезть как-то не хочется...



Дата. 02.01.4097 Время 14:12:38

...скрытая пиратская база. Гарнизон состоит поголовно из перепрограммированных Матубо. Как раз тот случай, когда можно не дотянуть до Рождества...



Запуск PARKAN® - 1 сентября 1997 года

тел. (095) 115-97-43, 115-97-77; факс (095) 112-70-94; e-mail: common@nikita.ru; http://www.nikita.ru





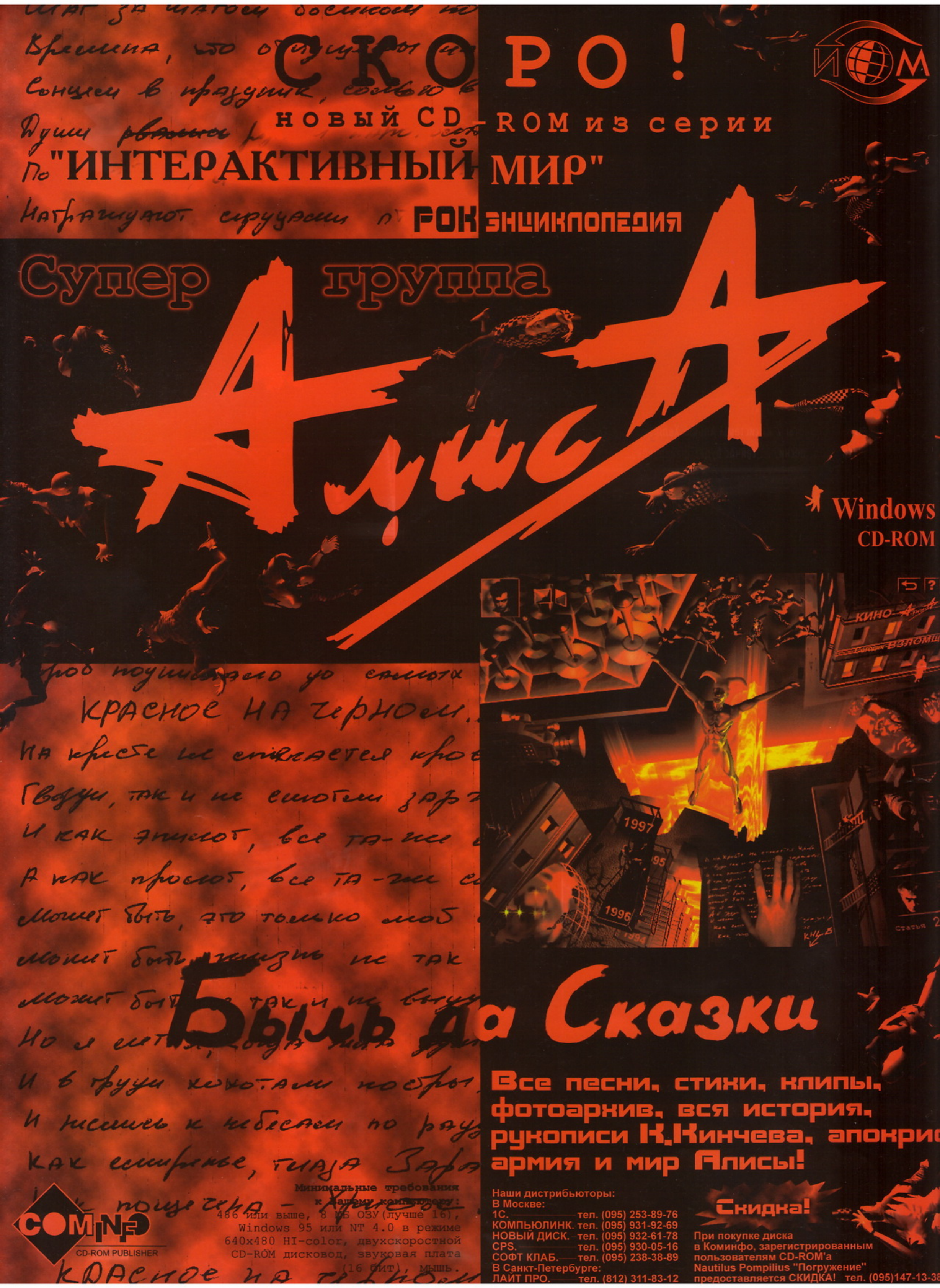












СКОРО!
новый CD-ROM из серии
"ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"
РОК ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
ИОМ
Супер группа
АлисА
Windows
CD-ROM
КРАСНОЕ НА ЧЕРНОМ...
Быль да Сказки
Все песни, стихи, клипы, фотоархив, вся история, рукописи К.Кинчева, апокрис
армия и мир Алисы!
Минимальные требования к Вашему компьютеру:
486 или выше, 8 МБ ОЗУ(лучше 16), Windows 95 или NT 4.0 в режиме 640x480 HI-color, двухскоростной CD-ROM дисковод, звуковая плата (16 бит), мышь.
COMINFO
CD-ROM PUBLISHER
Наши дистрибьюторы:
В Москве:
1С. тел. (095) 253-89-76
КОМПЬЮЛИНК. тел. (095) 931-92-69
НОВЫЙ ДИСК. тел. (095) 932-61-78
CPS. тел. (095) 930-05-16
СОФТ КЛАБ. тел. (095) 238-38-89
В Санкт-Петербурге:
ЛАЙТ ПРО. тел. (812) 311-83-12
Скидка!
При покупке диска в Коминфо, зарегистрированным пользователям CD-ROM'а Nautilus Pompilius "Погружение" предоставляется СКИДКА! тел. (095)147-13-3

GAME.EXE #7'1997

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

GAME.EXE
#7'1997

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, motolog@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@cterra.msk.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ



Как создать гениальную игру

Знаете ли вы, что такое "гениальная игра"? Нет, гениальная - вовсе не та, в которую все играют (она же - популярная), и не та, которую все покупают (доходная), а та, которую... превозносят критики.

Уважаемые программисты-дизайнеры-издатели! Если вы хотите создать гениальную игру - вам предстоит покорение сердец профессионалов-геймеров, излагающих свои впечатления от игр на глянцевой бумаге с иллюстрациями. Они-то и заставят простых геймеров играть, восхищаться и выкладывать свои кровные за ваше изделие, если, конечно, признают его гениальным.

Имейте в виду: акулы клавиатуры никогда не пишут об играх, уже поступивших в продажу. Настоящий критик страшно гордится умением составить квалифицированный обзор игры, полученной в виде альфа-версии демо-варианта exe-файла, слитого с искажениями, без документации и help'а. Посодействуйте этой страсти. Объявите на своем сайте, что предлагаемая версия (пока что) рассчитана на применение процессора Cyrix (и никакого иного), звуковой платы Gravis Ultrasound MAX (и никакой иной) и 16-скоростного CD-ROM'а (24-скоростной желателен). Будьте уверены: все это критик достанет. Его довольство как результат успешного раздобывания нужного железа - ваш выигрыш дебюта.

Второй необходимый вам эффект - легкое обалдение критика. Примите во внимание, что не все они дураки, а некоторые до того изощрены умом, что сразу же пытаются классифицировать игру по жанру. Не давайте им такой возможности. Лучше всего изобрести новый жанр; если это не удастся, то смешайте существующие. Например, неплохо смотрится аркадная стратегия с примесью квеста, но обязательно с элементами RPG.

Неотъемлемой составляющей гениальной игры является ее прикольность. Не выжав улыбку критика, не доберетесь до лаврового венка. Для начала проверьте себя на чувство юмора. Если не найдете - плюньте на профессию создателя игр и попробуйте повторить карьеру Билла Гейтса. Рекомендуем смеяться не над критиком/геймером, а над собой и/или своей игрой. Если у вас есть основания подозревать рецензента в особой эрудиции, облейте насмешками Джона Ромеро или Роберту Вильямс. Допускается добродушное и очень осторожное пощипывание перышек Сида Мейера.

Чрезвычайно важно взлелеять "я" критика. Он должен почувствовать себя Создателем или хотя бы Со-создателем. Поэтому в игре предоставьте ему широчайшие полномочия в выборе главного героя, цвета его волос и глаз, формы прически и меча, образования, оборудования, инвентаря и иных параметров. Хочет - пусть играет за человеков, хочет - за Хрюнтелей с планеты Хряккк. Абсолютная свобода и никаких ограничений. Хорошо также намекнуть, что в полной версии будет гораздо больше свобод, а ограничений - еще меньше.

Игра не должна быть ни слишком умной, ни слишком легкой. Помните: критик не Гарри Каспаров, разводящий руками в бессилии обыграть злобный компьютер, но он и не начинающий геймер, похваляющийся тонким знанием правил "Тетриса". Критик должен побеждать, одновременно наполняясь гордостью.

Игра должна быть захватывающей. С этой целью сделайте все, чтобы в нее нельзя было сыграть дважды одинаковым образом. Двери, монстры, мечи, сокровища, кислотные ванны, груды золота, вражеские герои - все должно появляться в случайных местах и действовать случайным образом (но с толком). Хорошо также предусмотреть большой набор уровней сложности, например: Easiest, Very Easy, Easy, Half Easy, Light Medium, Medium, High Medium, Half Hard, Hard, Expert, Master, Incredible, Impossible, Double Impossible. Конечно, последнего уровня критик не одолеет - но только за недостатком времени.

Отменная графика - обязательная составляющая успеха. Пиксель не должен резать глаза!!! Если вы сведете его на нет, критик скажет "Да-а-а!". Посему тратьте RAM, не жалея "Окошек". Если ваша игра поддерживает разрешение не более 1024x728 - это уровень ниже средненького. Помните, поддерживаемое количество цветов перейдет в качество игры.

Очень сложно заслужить похвалу звуку. С одной стороны, он должен подходить к обстановке, с другой - быть ненавязчивым. Для достижения последней цели нельзя использовать простое отключение колонок. Поэтому рекомендуем: игра должна программным образом (например, по стилю двигания мышкой) определять настроение геймера и в зависимости от него назначать музыку. Предельный реализм звуковых эффектов (ахи, охи, ухи, плюхи, монологи, взрывы и т.д.) совершенно обязателен.

Для пущей реалистичности рекомендуем заранее позаботиться о поддержке Smell Blaster'а (желательно со стереозапахом). Когда это устройство изобретут, у критиков появится возможность воскурить вам фимиам.

Гениальная игра не может обойтись без "изюминок", то есть того, чего у других нет. Например, это может быть включение опции "Раскрытие парашюта" в самолетном симуляторе сразу после включения "Катапультирования". Разумеется, парашют должен быть управляемым. Или: в RPG ваш герой обретает победу над врагом, распевая песни, каковое умение надлежит тренировать. В игре, как в жизни, - чем больше изюму, тем лучше. В крайнем случае сгодится и одна, но размером с сушеный ананас.

К сожалению, одно умение делать все, что надо, и все, как надо, не обеспечит успеха. Столь же существенно волшебное искусство НЕ делать того, чего не надо. Вот чего надлежит избегать.

1. Павшие монстры (враги) не должны лежать вперед ногами. Иначе в этом положении вынесут вас вместе с вашей игрой.

2. Ни в каком случае не допускайте возможности обвинить вас в клонировании Command&Conquer, Civilization, Comanche, Lands of Lore, King's (Space) Quest, DOOM (пишется именно так!), Quake, Wing Commander. Побьют.

3. Плавность - сестра таланта. Никаких рывков в перемещениях героев, монстров и устройств. Иначе нарветесь на резкое движение критика в вашу сторону.

4. Бойтесь алогичности в сюжете. Пусть он будет бредом, но в этом бреде должна быть система. Иначе вашу игру будут систематически бредом же и обзывать.

5. Не дайте критику прицепиться к дурному выбору типажей. В частности, ни за что не вводите в игру ежиков, особенно мутантов.

6. Ни делом, ни словом, ни намеком, ни взглядом не троньте "Тетрис". Святотатство карается!

Если вы не ощущаете в себе способности создать гениальную игру, внимательно перечитайте этот текст и попробуйте сами стать критиком. Риск минимален. Самое худшее из ожидающих вас зол - необходимость дать рецензию на скверную игру, да и то вы всегда сможете улучшить себе настроение, изысканно ее обругав.

Сергей Алексеев, Александр Федотов (Москва)

РПГ и РПГ: классики и бродяги

> Именно здесь Этельред и брат его Альфред встретили их и разбили; Альфред при этом сражался, а Этельред молился.
>
> *Джером К. Джером, "Трое в лодке, не считая собаки"*

Прочел недавно 4-й "Exe" и не выдержал, взялся за "Лексикон". Чтобы дело прояснить, сразу скажу: пишу в защиту моего любимого игрового жанра, то есть РПГ. В моем личном хит-параде эти игры обычно на первом месте. (Квесты на втором, а стратегии аж на третьем, ну да это к делу не относится.) А жанр РПГ в вашем журнале вообще давно и незаслуженно обижали.

Ну, DOOM РПГ обозвать - это ладно, это даже почти комплимент. Ну, сказать, что всего-то и было хороших РПГ от сотворения мира и до "Альбиона", что Ultima 8, Wizardry 7 да Anvil of Dawn - почему бы и нет. (Хотя, почему только восьмая "Ультима", и что здесь делает почти аркадная Anvil?) Но сказать, что РПГ - это как квесты, только без сюжета, обозвать их, извиняюсь за выражение, "суррогатом" - ну, знаете ли!..

Короче говоря, прочтя этот "наезд", я задумался: а действительно, почему РПГ мне нравятся больше квестов? И вы будете смеяться, но получилось, что в первую очередь как раз из-за сюжетов. Вот так. Ибо все-таки лучшие РПГ по части сюжета дадут лучшим квестам 100 hit points'ов вперед.

Свобода в рамках

Дело в том, что квесты, как мне кажется, по своей сути близки к книгам. К рассказу, повести, роману, "книжке-игрушке" - это уж как получится. Та же "Фанта", к примеру. Ну да, люди-звери-демоны по экрану ходят, разговаривают, руками машут - на вид все как в кино. Но, помилуйте, какое ж это кино? В кино ты просто сидишь да глазами хлопаешь, а все происходит само собой. А тут ощущение совершенно другое: как если бы в этакую готическую повесть пустили да все потрогать дали. В повести, допустим, Джонни мимо шланга со всех ног пробежал - а мы остановимся и подергаем: укусит или не укусит? Полная свобода, но - в рамках. Над пропастью во ржи.

И даже такая свобода - скорее исключение, чем правило. Взять хоть "легендовские" квесты - по идее, лучшие образцы жанра: "Eric the Unready", "Death Gate", "Shannara", "Hoboken" ("Хобокен" тут слегка чужаком смотрится, ибо он наполовину РПГ - "it's more than a job, it's more than an adventure, it even has role-playing elements!"; ну да ничего). Играть в них - как книгу читать: интересно и вжиться можно, но дорожка узенькая, не сойдешь. Мир, где происходит действие, может быть прекрасно изображен, как в "Death Gate", или небрежно наляпан, как в "Шаннаре", но мы в этом мире все-таки туристы.

Встретился нам на туристском маршруте убийца Hugh the Hand - пообщались, обманули и дальше пошли. А может, эта встреча его жизнь перевернула! Может, он исправился! Может, он и сразу был добрый внутри, как Сикорски! Может быть. Но нам этого уже не узнать. Извини, Хью-гид зовет.

А в РПГ все совсем иначе. Но прежде чем к этому перейти, позвольте внести свой вклад в терминологическую путаницу и запутать оную еще немножко. А проще говоря, отвечу-ка я на свой же вопрос:

Что такое РПГ?

Сразу скажу: "Диабло" НЕ РПГ. Насколько я могу судить (ибо знаком с ней лишь шапочно), это прекрасная игра; но не РПГ! Сейчас появилась мода обзывать РПГ все, где есть параметры героев и/или точки выбора в сюжете. Этак и "Диабло" будет РПГ, и X-COM, и Heroes of Might and Magic, и вообще добрая половина всех игр. Может, даже Windows 95.

Так вот, "Диабло" относится к жанру rogue; это старый и почтенный жанр, и он, конечно, в тесном родстве с РПГ (в сущности, он их предок или, по крайней мере, дядюшка), но ведь и квесты с ними в родстве! В rogue вся (или почти вся) игра сводится к блужданиям по лабиринтам, кои обычно генерятся случайно, чтобы можно было играть несколько раз. Конечно, кое-какой сюжет там есть, и поговорить обычно найдется с кем, но упор на такие мелочи делать не принято. Основная же цель проста как правда: добыть аму-

лет и вернуться с ним, замочить гада... ну, может, принцессу спасти. Все это я "бродягам" не в укор говорю: это закон жанра. Настоящий сюжет, с выбором-поворотами-интригами-обманами, им просто не нужен, как не нужен он "Тетрису" или Paratroopers.

Просто жизнь

А самая отличительная черта настоящих РПГ - это цель игры. Вернее, ее отсутствие. Игрок может поначалу не знать об основной задаче и плыть по течению, как в седьмой "Ультиме"; а может получить задание прямо в заставке, как в "Даггерфоле", а там уж куда судьба заведет. Это, в общем-то, неважно. Важно то, что, по сути, цель игры в РПГ - просто жизнь. Игрок вживается в своего героя, в мир, в котором этот герой-alter ego живет. Соответственно, и сюжет в РПГ оказывается куда глубже, проработанней, чем в квестах. Ведь вы теперь - не турист, а местный житель; и создан в игре будет не туристский маршрут по миру, а весь этот мир. Если вернуться к книжным аналогиям, то хорошие РПГ оказываются подобны целым эпопеям, причем эпопеям разноплановым: как, например, "Хоббит", "Властелин Колец" и "Сильмариллион". А уж от вашего поведения в игровом мире зависит, каким боком к вам повернется этот мир, какой том эпопеи вы будете читать.

Такие дела

А вы говорите: "сюжет, проверенный веками, - хорошие бьют плохих"! Ну ладно, игрок редко может напрямую выбирать, хорошим ему быть, плохим или так-сяк - тут "Даггерфол", скорее, приятное исключение. Вступил в рыцарский орден - молодец; вступил в гильдию убийц - мерзавец; вступил и туда, и сюда - хм...

Но! Возьмем хотя бы "Ультиму" - уж там-то Аватар благороден по определению. И все же попробуйте поиграть подольше - и вы заметите, что Аватар... как бы это сказать... меняется, что ли. (Здорово было бы, если б одновременно облагораживался игрок, но насчет этого не знаю.) Не в том дело, что у кого-то Аватар дерется мечом, у кого-то - "болтает" из арбалета, а у кого-то - колдует. Это все мелочи. Но один Аватар оказывается забиякой, другой - "пионер - всем ребятам пример", а третий - этакий мрачно-справедливый тип ("Indeed, the wench hath confessed to her crime. She is slain."). И, что интересно, я не уверен, что авторы предусмотрели такой эффект. Мир "Ультим" настолько тщательно выписан, что это получается само собой. Все жители ультимовской Британии по ночам спят у себя (или не у себя) дома, а днем работают или обедают в таверне. И Аватар может поучаствовать в этой их работе, может даже наняться, например, к булочнику печь хлеб. А вы говорите: "чьи амулеты круче"...

Или взять случай попроще - "Альбион" или "Betrayal at Krondor". Такой свободы там нет, сюжет задан достаточно жестко. Стилистика игр (или как эта штука называется) ближе к книжной и тем самым - к квестовской. Сам Реймонд Фейст, автор мира, по которому писался "Крондор", говорил, что ощущения от игры поразительно книжные, и даже кнопка отгрузки называется Bookmark - закладка. И все-таки опять же - целый мир! Пусть ваш выбор сводится к тому, допустить ли убийство некоего мелкого политика или предупредить его (и потом выслушивать его трогательный рассказ, как он спал с саблей под подушкой) - это могло быть в любом хорошем квесте. Но если в квесте вам скажут "спасибо", наградят, и тем дело кончится, то здесь вы можете, возвращаясь, наблюдать изменения в местном правительстве, обсуждать эту историю с местными жителями и мало ли что еще. Это опять "над пропастью во ржи", но теперь в этой ржи можно носиться сколько угодно.

Кстати сказать

Существует еще один близкий родственник РПГ, названия которому я не знаю. На "Спектруме" (слыхали о таком?) такие игры называли "D&D", то бишь "Dungeons and Dragons", но насколько это грамотно - мне неизвестно. Они представляют собой помесь классической РПГ с rogue: множество лабиринтов, которые, правда, уже редко генерятся случайно, загадки сводятся не к вопросам престолонаследия, а к тому, какую кнопку первой нажать, - это от rogue; но в них есть уже кое-какой сюжет, разговоры, иногда даже команда героев - это от РПГ. Общая цель в них обычно "бродяжная" - "дойти и наложить лапу". Классические представители жанра - Anvil of Dawn и Eye of Beholder, а также (по слухам) Stonekeep.

Вот в их отношении все "наезды" на сюжет справедливы. Только... Все они - своего рода аркады ролевого мира, а какой сюжет может быть в аркадах? Между прочим, существуют очень милые игрушки "Might and Magic" - так вот, смею утверждать, что это те самые потурновые аркады, которые в свое время предсказал Х.Мотолог. То есть "суррогат" здесь опять-таки ни при чем.

Итак

Что же получается? А получается, что есть два самостоятельных жанра-родственника. И у одного из них - РПГ - с сюжетом все в порядке; да настолько в порядке, что средние квесты повиснут от зависти, и даже лучшие скромно опустят глаза. А второй - "бродяги" - по части сюжета и правда слабоват; но упрекать их за это - все равно, что обозвать Sopwith плохим симулятором.

В заключение замечу, что все вышеизложенное, само собой, есть лишь мое личное мнение и на "глас геймерской общественности" или что-то еще в этом роде ни в коем случае не претендует. Да и вообще, это послание задумано не как абсолютная истина, а скорее как "размышления к размышлениям". На чем и позвольте откланяться.

Андрей Школьников (Москва)

Мне нравится...

Всегда с большим нетерпением жду очередной номер .EXE (а некогда "МИ") и с огромным удовольствием листаю, смотрю, читаю и перечитываю. В особенности мне нравятся материалы, представленные на страницах журнала под псевдонимом "Х.Мотолог".

Давно и безрезультатно пытаюсь идентифицировать личность, скрывающуюся под этим именем. Сначала это были робкие догадки. Из номера в номер круг подозреваемых в двуличии (так!) все больше сужался. Наконец, третий номер расставил все по своим местам. Я понял: это Александр Вершинин! Вы, Александр, допустили непростительную, как мне кажется, ошибку, опубликовав в одном выпуске сразу огромное количество статей под своим именем и... псевдонимом.

Отчего я так уверен, что любимый Х.М. и есть А.Вершинин?

Это отчетливо заметно по материалу, посвященному игре, трудно поддающейся общепринятой классификации, вобравшей в себя и элементы гоночного симулятора, и захватывающего action, и некие элементы quest'а, - Interstate '76. Именно после прочтения этого блистательного текста, описывающего приключения автора "где-то на западе", окончательно окрепли мои догадки, что и подвигло засесть за клавиатуру.

По всей видимости, редакция испытывает трудности по части авторского состава. Слишком высоко поднята планка художественного изложения впечатлений от сыгранных игр, добытых новостей и "подслушанных" слухов. А поднята она преимущественно стараниями небезызвестного А.Вершинина и его лепшего друга Х.Мотолога. Недостаток ли "симулянтов" тому причиной, неуемная ли тяга г-на Вершинина к прекрасному в компьютерных играх, слияние ли жанров, так привлекающее всегда Х.Мотолога? Или же человек от обилия (изобилия) работы просто-напросто перестал различать, где он сам, а где его журнальный образ? Или это задорные шутки верстальщиков? Или "глюки" злые в гости к нам?..

Как бы то ни было, но простое прочтение уже упомянутой статьи и, к примеру, напечатанной несколькими страницами ранее "Без башни" лично у меня не оставляет никаких сомнений, что авторы этих нетленных произведений - близнецы и даже, не побоюсь этого слова, братья.

"К чему он клонит?" - спросите вы.

А ни к чему! Просто я "балдею" от Game.EXE в целом и от некоторых авторов в частности. Именно чтение как процесс больше всего привлекает меня в вашем журнале. Наслаждение от качественной письменной речи - в первую очередь. Интересна ли лично мне та или иная игрушка, о которой идет речь, - это отходит на второй план. В силу этого получается, что журнал прочитывается от корки до корки, что, в свою очередь, не может не сказываться благотворно на ориентировке в море, бескрайнем и практически ежедневно пополняющемся море игрушек, игрушечек и игрулек.

Да! Пользуясь случаем, хочу передать огромный привет Оленьке Цыкаловой и Наташеньке Дубровской. Исключительно благодаря их стараниям на ниве журналистики я проникся уважением к квестам и даже поиграл в "Broken Sword". Вот так!

Поставив восклицательный знак и собравшись поставить точку в письме, в голову опять полезли сомнения по поводу "двуличности" г-на Вершинина. Может, и вправду их двое?!

Юрий М. Волков (Москва)

От редакции
Два слова о политике "Письмен". Реанимируя одну из старейших рубрик журнала (когда-то она называлась "Читатель пописывает, редактор почитывает"), мы намеренно отказываемся от ПУБЛИЧНЫХ собственных комментариев, поскольку ясно понимаем, насколько наши "художественные" средства, как высказался один из авторов нынешней подборки, мощнее читательских. Да и с чего это вдруг последнее слово всегда должно быть за журналистом?.. Вместе с тем это вовсе не означает: 1. что мы целиком и полностью согласны с публикуемыми (не здесь и теперь, а вообще) текстами; 2. что мы впали в беспробудный плюрализм и будем печатать все подряд. Принцип "по сути, с умом или просто весело" никто не отменял, и мы будем ему неукоснительно следовать.

Почтовый адрес редакции:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д. 8, Game.EXE

Электронный адрес:
versh@online.ru

Факс:
(095) 956-1938, 956-2385



To Kill the Quake,

или В очереди к палачу

Х.Мотолог, Александр Вершинин

Вот старый день уходит,
приходит новый день,
как неотчетлив контур,
как очевидна тень.
всегда одно и то же,
прерваться может связь,
а может быть, не поздно
купить для мозга мазь.
N a i v e



...Об этих играх, именуемых "убийцами" любимого Q, уже говорилось и неоднократно. И помногу. Главнейшие из них, еще даже не родившись, уже живут активной жизнью, забывая при этом о ранее объявленных датах коммерческих релизов, перманентно меняясь и распуская о себе самые невероятные слухи. Их жизнь — причина многих заявлений и заболеваний, инсинуаций и спекуляций. Но — ныне август 1997-го, и год назад казалось, что к этому моменту их уже выпустят на свободу...
Дело в следующем: есть несколько игровых проектов, вокруг которых в последнее время происходит едва ли не вселенское коловращение. Слова "Prey" и "Unreal" нам давно и хорошо знакомы. Словосочетание "Quake Two" появилось явно из театральных соображений. Ко всему этому необходимо добавить слово "Trinity" — вовсе не Quake 2, как это поначалу казалось, а просто идея некоего Кармака (Дж.), которую он мечтает реализовать в недалеком будущем. Кроме того, добрая id выдала шесть лицензий на свой engine, дабы потрафить новым владельцам "движка", жаждущим закопать отца-основателя. Получится ли? Или все это выродится в очередь к палачу?..

Огласите, пожалуйста, весь список

Prey — продукт альянса Apogee и 3D Realms, публикатором выступит GT Interactive.

Unreal — детище Epic MegaGames, издатель тот же.

Третий оригинальный engine — **Quake 2** (см. .EXE #6'97, стр.15) — очевидно, исполняется id, публикуется ими же (!), а распространяется в широкие народные массы компанией Activision.

На базе последнего проекта уже упомянутая 3D Realms готовит продолжение скандального сериала — **Duke Nukem Forever**, успевшее получить в Интернете позорную кличку Duke Quakem.

На основе графического ядра Unreal компанией Legend Entertainment ныне претворяется в жизнь приРПГованный шутер (в духе Hexen 2) **The Weel of Time**.

Наконец, обладатели шести лицензий на Quake довольно серьезно модифицируют доверенный им "движок", и их действия достойны упоминания. Итак:

Hexen 2 (Raven — id — Activision), **Half-Life** (Valve — Sierra On-Line), **Daikatana** (Ion Storm — Eidos) и **SiN** (Ritual Entertainment (более известная как Hipnotic) — id — Activision).



Внимательный читатель отметит, что поименованы только четыре названия, но никак не шесть. Ваша правда, Rogue Entertainment и Quantum Acess, известные своими add-on'ами и глобальной установкой на обсасывание всех косточек Quake, по-партизански молчат о своей текущей деятельности. Но их можно и нужно подозревать, учитывая, например, тот факт, что Mission Pack #2 от Rogue распространялся паблишером по имени id и дистрибьютором, прозванным Activision. При этом Rogue уже объявила о найме людей для создания игры на engine Quake 2. Так-то.

Да! Ниже будут обойдены вниманием две другие "полностью" 3D-игры — Dark Forces 2: Jedi Knight и Chasm: The Shadow Zone. По двум же простым причинам: во-первых, мы более чем подробно расска-

The Wheel of Time
Нереальная неRPG

Все игры, имеющие изменяющуюся со временем статистику героя или использующие фэнтези-сюжет в корыстных целях, являются RPG! Под таким гордым девизом вступил в нашу нелегкую жизнь и все еще держится на плаву родной role playing-отдел. Первая информация о самой настоящей RPG **The Wheel of Time** публиковалась у господина Мотолога. А что вы хотите? Не стучаться же в квесты?!

Итак, "Колесо времени". Очень длинная фэнтези-сказка от Роберта Джордана дала дорогу в жизнь одноименной с серией игрушке, спешно изготовляемой на базе Unreal



engine'а фирмой Legend Entertainment. Epic MegaGames уже поняла, что хиту быть, и спешно наложила свои лапки на права публикации Wheel of Time. И это к лучшему — по крайней мере авторам не придется беспокоиться еще и о поисках издателя.

И все-таки РПГ!

В игрищах участвуют до четырех человек. Каждый из них имеет в своем распоряжении Цитадель. Дом РПГиста должен быть крепостью! Так вот: в этом Доме каждый РПГист хранит по две печати-артефакта. Цель игры — отнять подобные ценности у врага. Для этого нужно лишь выйти в город, протрусить до вражеской Цитадели и забраться в нее. Каждый Домик обладает рядом характеристик: защищенность имущества (в такую ла́чугу труднее пробраться) и удобство при нападении (игроку гораздо удобнее входить/выходить из такой Цитадели, а значит — нападать и отступать). На случай непрошеных гостей хозяин может расставить ловушки и охранные механизмы. Кто-то ведь должен охранять сокровища, пока вы на прогулке с девушкой!

Использование Unreal engine'а автоматически означает сногсшибательную графику, first person-вид и похожесть на Quake. Так где же role playing? Зри в корень, уважаемый читатель. Кроме того, что вам приходится бегать и сражаться, ведомый вами герой может изучать новые заклинания, собирать вещицы, а также сообщаться с Non Player Characters.



Каждый NPC имеет к вам собственные претензии и, следовательно, может как помочь, так и навредить. К примеру, через дружественного NPC можно запросто нанять киллера, который за определенную мзду прикончит вашего назойливого соперника. Чем не любимая Москва? Кстати, о героях. В начале игры вы вольны выбрать наиболее симпатичный вам персонаж. Читатели Джордана, слушайте музыку для своих сердец: один из персонажей — женщина-колдунья Айз Седай, другой — рыцарь-Белоплащник, третий — Приверженец Тьмы, а четвертый — просто Hound.

После Unreal

Имея в качестве буксира известный Unreal, Wheel of Time будет портирована на все платформы, которые будут поддерживать детище от Epic. Игрушка будет дружить со многими 3D-акселераторами, но сами авторы настоятельно рекомендуют чипсет 3Dfx. Как и Unreal, игра от Legend в равной степени учитывает интересы игроков-одиночек и любителей побоищ по сети.

The Wheel of Time выйдет немного позже Unreal. Это значит, что фэны могут расслабиться до 1998 года.





Prey

Сага о настоящем американце

Давно "засветившаяся" игрушка от 3D Realms продолжает порождать самые невероятные слухи и скандалы. Несмотря на клятвенное обещание авторов Prey НЕ ВЫПУСКАТЬ данный 3D shooter в этом году, страсти не утихают. Поводом для последней стычки разработчиков и общественности послужило решение 3D Realms сделать главного героя игры коренным американцем. То есть индейцем. Видимо, как верно заметит X.Мотолог где-то ниже, он будет апач — человек и вертолет.

Громадье сюжета

Широкие народные массы уверены, что индейцы должны сидеть в резервациях и пить огненную воду. Женская часть США вообще считает, что индейца стоило бы заменить на существо "слабого" пола. Те, кто все-таки согласился с "индейской" версией Prey, утверждают, что навороченный биокостюм, делающий владельца равным по силе инопланетянам, апачу доверять не стоит. Пусть обмазывается жиром и дерется старым добрым томагавком.

А между тем, Talon Brave жив и процветает. Имя символично. Авторы игры любят преподносить его следующим образом. "Talon" — это коготь хищной птицы, охотника. Охотник — дичь — "prey". Чувствуете замыслов громадье? "Brave" имеет не только понятие "смелый", но и является индейским словом с неизвестным пока значением. Кроме того, Brave есть укороченный вариант фамилии главного героя игры. Полное имя нам доверят лишь с выходом продукта.

Ну а что должен делать коренной индеец? Правильно, бороться за независимость. Несмотря на заявление 3D Realms, что Talon Brave — преуспевающий бизнесмен и политик, такое редкое благополучие не мешает нашему краснокожему сочувствовать борьбе за свободу. Потерпев очередное поражение на указанной ниве, герой отправляется в дикую местность, дабы помолиться индейским богам и выкурить трубку-другую. Как раз в тот момент, когда видение готово посетить вас, слышится громкий хлопок, который, конечно же, сопровождается ярким светом. Открыв глаза,



вы обнаруживаете представителей трех инопланетных рас, увлеченно лупящих друг друга. Борец за свободу мигом возвращается к активной жизни. Необходимо найти угнетенных и срочно помочь им! Для этого вам придется поручкаться с пришельцами, найти их слабые места и научиться пользоваться их оружием. Помимо указанных важных дел, Talon наткнется на четвертую расу, именуемую Keepers (Dungeon?) и, видимо, манипулирующую тройняшками.

Уровни нашей мечты

Таков, предположительно, сюжет игры. Надо сказать, что разработчики Prey относятся к сюжетной линии с необыкновенным вниманием. По утверждениям близких к 3D Realms источников, текст сюжета выверялся на системе Dramatica Pro. Так что сопереживания герою и глубокая симпатия к его проблемам пользователю гарантированы.



Но громче всего, словно вечевым колоколом, Prey гремит своим графическим engine'ом. Игра находится в разработке с прошлого года и постоянно модернизируется. Не обошлось и без проблем. Так, по утверждениям очевидцев, группа основных кодеров игры однажды собрала все свои вещички, отформатировала жесткие диски и... перешла к соперникам 3D Realms. Не беда — компания набирает новый штат сотрудников и делает с нуля абсолютно новый engine игры. На этот раз "движок" использует 3D-акселераторы (перво-наперво чипсет 3Dfx) и только их. Не понятно, будет ли Prey продаваться в комплекте с 3D-картой, но такой подход кажется вполне приемлемым и оправданным. Благодаря смелому решению 3D Realms отказать в игре отставшим от 3D-моды игрокам, Prey может похвастаться воистину великолепной графикой. 16-битный цвет, текстуры, цветное освещение той же богатой палитры — от всех подобных прелестей авторы игрушек обычно отказываются, стремясь оптимизировать код игры и понизить системные требования.



Скинув все графические проблемы на 3D-акселератор, разработчики Prey смогли отдать дефицитное процессорное время на обработку AI, поведения монстров и... построение беспрецедентной архитектуры уровней.

Технологию, которая позволяет творить дизайнерские чудеса, назвали Portal Technology. Евклидова геометрия, какой мы ее знаем, была решительно сдана авторами игры в утиль. Portal Technology позволяет создавать "невозможные" миры, с точки зрения фундаментальных законов физики. К примеру, небольшое с виду здание может оказаться абсолютно необъятным уровнем внутри. Более того, эта рекламируемая примочка позволяет прямо по ходу игры изменять структуру уровня (не бить стекло и топтать газоны, а полностью менять архитектуру!) и на ходу создавать новые комнаты и этажи. Истинную природу Portal Technology пока точно не знает и не может объяснить никто. Авторы отказываются.

Понять, каким именно образом построены уровни Prey будет достаточно легко с помощью поставляемого в комплекте с игрой редактора уровней, названного Preditor. Говорят, что именно им пользуются авторы Prey для создания стандартных уровней. Между тем, совсем недавно 3D Realms устроила конкурс на вакантное место дизайнера уровней. Участники состязания, кроме всего прочего, должны были представить свою лучшую карту для Quake (!).

Это не конец

Создавая современный 3D shooter, 3D Realms не могла не сделать подобающий случаю multiplayer-режим. Все известные режимы игры (и некоторые еще не обнародованные) уже тестируются — сюда входит стандартный deathmatch, team competition и cooperative. Последний, вероятно, будет предоставлять игрокам возможность прохождения игры совместно. Что касается deathmatch-игры, то она претерпит значительные изменения, благодаря уникальной системе динамических уровней и архитектуры, а также наличию порталов, которые могут привести вас в самые неожиданные места.

Как обычно, следует предупредить читателя, что если основные вехи Prey уже утверждены, детали могут изменяться. Данный материал был основан на сумме знаний, полученных из самых разнообразных источников. К сожалению, наученные горьким опытом авторы Prey пока больше молчат, чем говорят.

зывали о них ранее (особенно о милой нашему сердцу украинской игрушке), а во-вторых, эти названия не участвуют в безумной гонке слухов и опровержений, для которой в мире девяти предыдущих игр выработаны четкие (а главное — одинаковые) механизмы.

Три Дэ

Все игры, о которых идет речь, — трехмерные миры, построенные на полигонной графике в развитие технологий Quake, или же их аналоги (исключение — мифическая Trinity, в которой id планирует перейти к миру, состоящему из кривых поверхностей,



и радикально новым технологиям текстурирования).

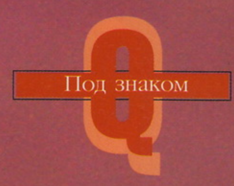
Что означают магические слова "честная трехмерность" — ни для кого не секрет. Однако в нашем случае это завязывается на 3D-акселераторы. Итак, достоверно известно, что для Unreal и Prey такие карты обязательны. В первом случае речь идет о Direct3D-совместимых устройствах, во втором — о картах на основе наборов микросхем 3Dfx или Rendition. Мы также наверняка знаем, что наличие подобных ускорителей радикально улучшит графику Quake 2, Hexen 2, да и, по всей видимости, остальных продуктов.

Все игры создаются для Windows 95 и NT. Почти все будут поддерживать цветное динамическое освещение, причем цвет будет 16-битным. Исключение составит Unreal, в котором нам обещан True Color (16 миллионов цветов). Но для этого режима будет обязателен MMX-процессор. Кстати, в 3D Realms еще не определились, будет ли делаться поддержка MMX, и если будет — станет ли это обязательным требованием.

Другое исключение — Daikatana и Quake 2. Их создатели остались верны 256 цветам, хотя и с оговорками о возможности поддержки MMX и, следовательно, большего количества цветов. Оговорками неподтвержденными и неподтверждаемыми. Пока.

Необходимо заметить, что реляции, скажем, об использовании Daikatana или SiN "движка" Quake 2, а не Quake 1, верны примерно настолько же, насколько справедливы обратные утверждения. В основе всех этих проектов, как и в началах Quake 2, лежат engine #1 и (обычно) GL-Quake, но id аккурат-







но предоставляет разработчикам свои исправления и новации — так что речь всегда идет об engine'е "Quake полтора".

Практически все игры будут содержать разрушаемые плоскости (окна, которые можно разбить, и так далее). Что характерно, мы это уже видели (в Chasm). Quake 2, SiN могут похвастаться rotating brushes — анимированными текстурами и более сложными средствами проектирования движущихся объектов. Эта новинка, скорее всего, распространится и на остальные игры, создаваемые на engine'е Quake.

Unreal горд тем, что поддерживает MIPmapping — технологию улучшения текстур при их увеличении.

Три фаворита свистопляски — Prey, Unreal и Quake 2 — настаивают на том, что физика мира станет гораздо более точной, нежели в том же Quake. Но любовь к фантастике сказалась на Prey радикальным образом. С миром Prey могут происходить совершенно неожиданные вещи. Можно войти в маленький домик и обнаружить там помещение, в несколько раз большее, чем можно было ожидать. Пространство в игре подвластно сюжету — оно может растягиваться и сжиматься. А вы говорите: "реализм"... Engine Prey называется Portal Technology, и за время своих бесконечных переделок он уже успел получить кучу призов. Поскольку его обязательно еще пару раз реорганизуют, можно ждать любых сюрпризов.

И вот еще что. В новом Quake должен наконец появиться инвентарь — явление ценное и многократно проверенное на право существования.

Легенды о сюжетах

Unreal погружает нас в мир фэнтези: "Проснулись — мир с двумя лунами. Е-мое!.." Action-РПГ The Wheel of Time построен на основе саги, занимающей достаточно важное место в фэнтези-литературе. Мир Hexen давно освоен, и ныне наполнен коммунально-жилищными творениями из учебников архитектуры.

В SiN нас поджидает город будущего, кишащий мутантами, — постиндустриальная и постурбанистическая фантастика. Half-Life подарит нам исследовательскую базу и неожиданные результаты аморальных экспериментов.

Сюжет Prey до сих пор... отсутствует, но надо напомнить, что над ним работает матерый фантаст, и 3D Realms заранее гордится тем, что он изваяет.

Ну а масштабы фантазии id нам знакомы. Эти люди пишут либретто размером в один параграф за день до печати "компактов" с игрой. Бог им в помощь. Пока ведутся разговоры о космическом корабле и возвращении к "истокам" — непобедимому морпеху. Есть даже сногсшибательное интро о том, как большие космические корабли бороздят соответствующие просторы (см. шоты ниже).

Уровни

Unreal отличается концепцией "непрерывных миров", когда переход от уровня к уровню не заметен для играющего, а свобода передвижения — гарантирована. Quake 2 и Hexen 2 позволят играющему свободно возвращаться на предыдущий уровень, причем воздействие на какой-либо объект может вызвать изменения (например, открытие двери) не только на текущем, но и на предшествующем этапе (а равно и на последующем). В Quake 2 уровни будут

Daikatana
Японские разборки

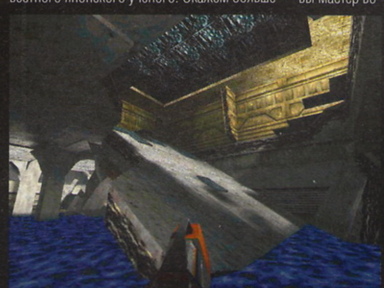
Пятый номер небезызвестного вам .EXE уже успел вкратце просветить читателей о положении дел в Ion Storm, новой фирме некоего Джона Ромеро. Так вот, на несколько нашумевшей выставке E3 упомянутый Джон не только показал свое "личное" детище под названием **Daikatana**, но и с удовольствием рассказал об игре в деталях. Язык Ромеро чудесным образом развязался и размножился, щедро одарив информацией всех желающих. Осталось лишь по крупицам собрать эти драгоценные откровения и объединить их в единое целое. Что мы и сделали.

Итак, Д.Р. все-таки решил еще немного поэкспериментировать с опостылевшими 3D shooter'ами. Daikatana будет использовать Quake 2 (или около того) engine, который благосклонно позволяет нам не обсуждать графику в принципе. Представьте лишь "улучшенный в два раза" стандартный Quake-"движок". Конечно, мы утрируем, но смысл очевиден.

Древняя реликвия

По замыслу созидателя, Daikatana призвана несколько изменить столь привычный бездумный жанр "шутеров". Д.Р. изо всех сил старается сделать игру не столько аркадной, сколько приключенческой: во-первых, игрок больше не одинок в своем крестовом походе против монстров; во-вторых, все три персонажа — один ваш и два компьютерных — активно общаются друг с другом, и поверьте, это не пустая болтовня.

Излагать сюжетную линию творения Ion Storm сплошное удовольствие — хотя бы потому, что она искусно подогнана под идею игры. Неисповедимы пути игрока. Вас зовут Hiro Miyamoto (без насмешек, пожалуйста), и вы лучший ученик известного японского ученого. Скажем больше — вы мастер во-



сточных единоборств, ловко орудуете мечом и свободно пользуетесь любым другим видом оружия. Ваш наставник, проводя археологические раскопки, натыкается на древнюю реликвию, меч Daikatana, сработанный великим мастером. Создатель меча не только сотворил клинок, но и встроил в него... машину времени. Прознав об истинной природе вновь найденного артефакта, один из ассистентов вашего наставника убивает своего босса и, забрав меч, отправляется в прошлое. Там он присваивает себе честь открытия вакцины против СПИДа, которая была разработана отцом только что зарезанного профессора. Будущее меняется, и бывший помощник ученого становится богатым и могущественным.

Приключения начинаются так: дочь убиенного яйцеголового приходит к вам с просьбой о помощи. Она мечтает об отмщении, и ее план вам по душе. Необходим сущий пустяк — проникнуть на хорошо защищенную виллу бывшего ассистента (дом негодяя должен быть крепостью) и выкрасть волшебный клинок... Внутри вы обнаруживаете третьего и последнего члена вашей ударной команды. Цель первого уровня — добыть драгоценный меч. После удачной кражи вся компания отправляется в будущее и... утыкается прямиком в 2030 век до нашей эры. Таким образом, из гипертехнологического 2455 года вы попадаете в Древнюю (очень древнюю) Грецию. Следующий прыжок приведет вас в средневековую Скандинавию. И, наконец, последний эпизод — это столь вожделенный 2030 год, то есть недалекое будущее по нашим меркам.

Умный клинок

Игра неслучайно разбита на четыре временнЫх отрезка. После мрачного Quake'а Д.Р. счел нужным сменить тактику. Каждому временному периоду свойственна своя архитектура, свой стиль построения уровней, уникальная цветовая гамма. Возрадуйтесь, ведь в каждом сюжетном пласте будут свои "монстры" (всего 64 штуки) и по семь свежих видов оружия. Изменилась даже концепция звукового сопровождения: вместо странных звуков "му" из Quake'а вы сможете наслаждаться новыми мелодиями. Заметьте, не просто мелодиями — но настоящими песнями. Этот факт демиург выделяет особо. В общем, игрок сможет вспомнить любой уровень по характерной музыке. Психология, батенька!



Полагаем, вы не забыли, что Daikatana — это еще и RPG? Разумеется, отчасти. Каждый, повторяем, каждый герой (будь то single- или multiplayer-игра) будет обладать статистикой из пяти пунктов. Среди них — сила, ловкость, выносливость. Приобретая опыт в боях, вы можете совершенствовать необходимые, по вашему мнению, параметры героя. Вот это достойный ответ неизбежному улучшению качеств врагов!

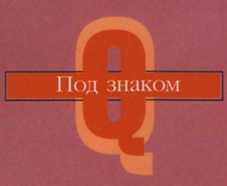
Любопытно следующее сообщение Д.Р.: меч игрока (а пользуетесь им исключительно вы), Daikatana, ведет себя наравне с любым из трех героев игры. Клинок имеет... собственный уровень опыта (не удивляйтесь!) и, как и вы, может приобретать уровни. Вернее, получая очередное количество очков на распределение, вы можете вложить часть из них именно в любимый меч. И если в самом начале играющий в состоянии лишь рубить наотмашь (словно это простой топор), то с набором очков Daikatana сам покажет вам несколько фокусов.



В конце концов, столь благородным оружием стоит научиться драться. Д.Р. утверждает, что на каждом уровне опыта Daikatana будет БОЛЕЕ эффективен, чем оружие любого временного периода того же плана. Иначе говоря, достигнув уровня "шесть", меч будет более смертоносен, чем любая "шестерка" (оружие, занумерованное цифрой шесть на клавиатуре). Также утверждается, что не все удары меча будут применимы в рукопашном бою. Некоторые финты можно выполнять издалека! Может быть, Daikatana — дальний родственник лазерного меча Джедаев?.. И последнее, что мы должны знать о мече: да, это тот самый тип клинка, которым пользовался небезызвестный Горец. Теперь прониклись?

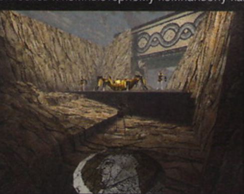
Разговорчивые AI

Но вернемся к вопросу о компаньонах нашего героя. Они действительно будут путешествовать рядом с вами — исследовать





уровни и, конечно, сражаться. Кроме того, компьютерные напарники будут постоянно переговариваться с вами, сообщая нечто важное или просто болтая. Сможете ли вы ими командовать? Не напрямую. Периодически тот или иной персонаж будет обращаться к вам с идеей пойти и обследовать часть уровня самостоятельно. Вы вправе запретить или разрешить операцию. Знайте лишь, что ваши друзья вовсе не бессмертны и, угодив в ловушку, вполне могут сгинуть. Раз и навсегда. Как в реальной жизни. Потеряв напарника, вы больше его не встретите. Здесь Д.Р. поясняет, что идея была в том, чтобы с помощью разговоров "породнить" вас и компьютерных персонажей. Цель проста: относясь к компьютерному компаньону как к живому, вы постараетесь прикрыть его и помочь ему в беде. Заядлым квейкерам-одиночкам придется отвыкать от заботы лишь о собственном теле. Тем более, что, лишившись помощников, вы будете сражаться один — никто не отвлечет огонь на себя, никто не прикроет вас со спины. Все закономерно. Одиночке тяжелее.



Неизменным атрибутом 3D shooter'а стал multiplayer-режим. Будет он и в Daikatana. На этот раз наличествует выбор — вы вольны взять любого из трех главных персонажей. Все игроки начинают побоище с минимальной статистикой. Таким образом, сетевая игра сводится не только к сбору оружия, но и к набору experience-очков, а значит — и уровней. Как же тогда сражаться против матерого игрока, уже набравшего огромный рейтинг? И вновь: все простое гениально. Каждый следующий уровень героя требует набора еще бОльшего количества очков. А чем меньше ранг убиенного вами соперника, тем меньше experience-очков вы получите. С другой стороны, завалив более сильного противника, вы обретете массу "опыта".

Таковы основные моменты игры, любезно изложенные простым американским парнем по имени Д.Р. GL-версия игры уже готовится, так что обладатели 3Dfx-акселераторов могут быть спокойны — они насладятся всеми технологическими трюками новой игры в полном объеме. Официальная дата релиза "Дайкатаны" — ноябрь 1997 года. Реальная — "когда игра будет готова".

И еще. Ходят слухи, что по окончании игры вы сможете начать ее заново, но уже с новым персонажем. Повеселимся?

SiN
Грехопадение

Mission Pack 1: Scourge of Armagon от Hipnotic произвел шуму не меньше, чем игра-прародительница, к которой этот add-on ковался. Производитель столь добротной упаковки карт мгновенно стал популярен и... переименовался. Теперь они называют себя Ritual Entertainment. Звучит довольно мрачно, не так ли? Вторым шагом по достижении известности стало громкое заявление о ведущихся работах над собственным 3D shooter'ом, названным SiN, то есть "Грех".



Создавая Mission Pack для дедушки Q, Ritual, похоже, неплохо познакомился с engine'ом игры. Поэтому не стоит удивляться, что для своей новой игрушки команда закупила именно этот образчик программистского гения.

Нет биохимии!

В силу того, что работы над игрой ведутся совсем недавно, информации о ней смехотворно мало. Каждое осмысленное слово, вырванное у авторов игры, — сенсация и драгоценность.

В наше время любой уважающий себя 3D shooter имеет солидный сюжет. SiN не исключение. На этот раз вам предстоит посетить мрачное будущее Земли. Игрок становится опытным военным, наемником, который был нанят правительством для единственной цели — уничтожить гениального ученого Alexis SINclair. Да, для пущего разнообразия главный негодяй игры — женщина. Разумеется, прекрасная и смертельно опасная. Сие создание природы, будучи умудренным биохимиком, изобрело новый наркотик. Отведав его, человеческое существо перманентно мутирует. С помощью сего магического состава девушка собирается покорить мир и править им, сидючи на личном острове-крепости. Вы, пользуясь услугами своего друга-хакера, должны вскрыть замыслы неприятеля и принять соответствующие меры..

Тотальный дестрой

Одно из главных отличий SiN от прочих Q-киллеров состоит в наличии отдельных миссий-этапов. Вся игра построена как одна большая кампания, состоящая из последовательности заданий. Примечательно, что большинство миссий имеют несколько концовок. В зависимости от своих успехов на поле боя вы придете к одному из финальных роликов. Итак, SiN может закончиться поразному — уже приятно.

Решив создавать виртуальный мир будущего, Ritual Entertainment обрекла себя на все атрибуты, присущие фантастическим боевикам: неизменные злобные роботы, всемирное киберпространство, передовые технологии, разрушительное сверхоружие. А еще темный, мрачный и депрессивный окружающий мир, наполненный маньяками, мутантами и экологическими катастрофами. Поэтому большинство уровней-миссий игры располагают сгруппированы по "темам", каждая из тем будет отличаться своим стилем и окружением (монстры, оружие, дизайн), в дюбой из тем будет по четыре уровня. Уровни Q2 будут "склеены" демо-вставками (исполненными на engine'е, без всякого видео), которые разъяснят игроку текущие задачи. Тем же свойством будет отличаться и Half-Life, для втолковывания непростого сюжета которого подобные вставки просто необходимы.



Как уже говорилось, главным козырем Prey является sci-fi-литоснова, сочиняемая акулой пера (подробности в .EXE #1'97). Этот факт, безусловно, скажется на дизайне уровней и связи между ними. Кроме того, уровни Prey, по обещаниям авторов, должны быть "столь же интерактивными, как и уровни Duke". Более того, творцы стараются не использовать слово "уровни", предпочитая ему термин "окружение", как бы подчеркивая важность каждой детали.

Персонажи

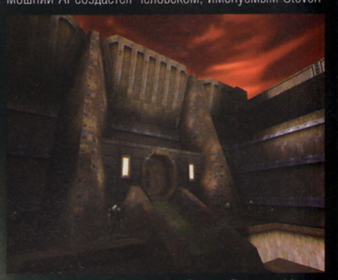
Техника. Привычное по Duke Nukem приседание (есть такое физкультурное упражнение) будет доступно как минимум в Quake 2, Hexen 2 и Prey, ну и, разумеется, в DN4ever.

Легенда. Персонаж Prey — взаправдашний американский индеец (из племени апачей, название которого происходит от имечка одноименного вертолета), то есть настоящий мужик (далее — НМ). Герой Half-Life — ученый, то есть тоже НМ. Duke Nukem, пусть даже и Forever, — НМ всех времен и народов.

Но. В Unreal вы будете демонстрировать женскую логику (такой уж персонаж). В Quake 2 вам предложат выбрать пол по вкусу. В Hexen 2 нам доступно аж четыре персонажа (но все среднего пола). Столько же героев и в The Wheel of Time.

Монстры и их умственные способности

Вседержители поголовно и хором говорят о том, что "AI будет заметно, нет — очень заметно улучшен". В этом плане особенно пугает Unreal, поскольку тамошний AI создается человеком, именуемым Steven Polge и являющимся автором Reaper Bot — add-on к Quake. Add-on отличался наличием единственного монстра — он выглядел как обычный игрок и, что самое страшное, вел себя точно так же, причем делал это очень успешно. Программируя AI в Unreal, г-н Polge получил на порядок больше возможно-







стей. Монстры будут досконально знать уровень и вовсю пользоваться этим преимуществом. Кроме того, их действия будут носить черты коллективности и, следовательно, неплохой организации. Истребление гадов станет честным соревнованием, отягченным риском попасть в ловушку. В порядке издевательства над игроком создается, к примеру, уровень, содержащий всего шесть монстров — но каких! Ребята будут охотиться за вами, делая это на манер обычной сетевой игры. Разумеется, им также "хватит ума" исправно прятаться в тени, уворачиваться от выстрелов, внезапно нападать, не лезть напролом и так далее. Утешение одно — некоторые исчадия будут питать антипатию к другим монстрам, а значит — вам останется лишь стравить антиподов между собой. Но вряд ли это будет простой задачей.

В Quake 2 монстры обретут способность приседать, уворачиваться, быстро бегать и иметь в кармане несколько линий поведения — на каждый случай их тяжкой жизни. Некоторые гады будут вооружены несколькими видами оружия одновременно, кои будут использоваться в соответствии с пропагандируемой монстром оборонительной или наступательной доктриной. В небытие уходит политика "монстры в локейшене или вылезают после триггера". Мерзкие, они будут патрулировать уровень, бежать на выручку товарищам, будет даже монстр-лекарь, спасающий недобитых собратьев.

Во всех остальных случаях AI также будет гораздо сложней, чем мы привыкли. В качестве угрозы привожу одно из утверждений 3D Realms: "Используя 3D-акселераторы, мы разгружаем процессор. Поэтому у него будет больше времени для AI".

В Half-Life ситуация отягчается еще и тем, что далеко не все, что движется по уровню, подлежит истреблению. Там могут оказаться и ваши друзья.

В области "внутреннего устройства" все повально бросились наращивать количество плоскостей на объект. Если в Quake реальное количество плоскостей было около 200, а максимум — 256, то в Quake 2 этот показатель составляет в среднем 500 плоскостей, в Half-Life — более тысячи.

Поскольку такие цифры гарантируют появление у разработчиков дополнительной головной боли, меняются соответствующие механизмы представления. В Quake 2 отдельные части монстров (руки, ноги...) представлены независимыми моделями. Периодически заводится разговор об аппроксимации фаз монстров (заготовили 300 фреймов — показали 900). Впрочем, судя по неофициальным утверждениям программеров, у них этот каменный цветок пока не особо выходит.

В Half-Life применяется технология "скелетной анимации", при которой движениям монстров отвечает простая "скелетная" структура, к которой "прикреплены" сотни плоскостей. По утверждениям сотрудников Valve, это дает огромный выигрыш в скорости.

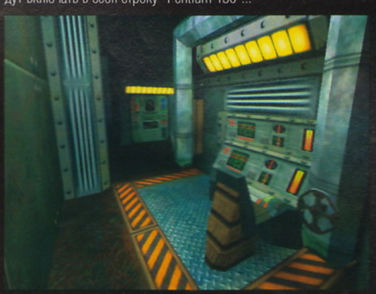
Ritual пока не смоделировал ни одного монстра, а вместо этого выкладывает в Web по одному скетчу ются на территории всевозможных помоек, свалок, экологически грязных заводов. Приготовьтесь к необъятным картам, обилию радиации и постоянному отсутствию света. Это вам не Hexen 2!

Что касается оружия, то до сих пор достоверно засвидетельствовано лишь существование двух типов пушек. Первая из них является интересным гибридом Quake-гранатомета и ракетницы. Это устройство обладает двумя (!) дулами и выбрасывает в ходе стрельбы огромные гильзы. Второе средство от монстров представляет собой переделанную BFG 9000, то есть плазменную пушку с раструбом, огромной ручкой и прочими непременными атрибутами. Очевидцы утверждают, что сгусток плазмы, попадая на стену или монстра, вспыхивает, а затем медленно сползает на пол. В случае врага — вместе с его останками. Весьма полезной и, главное, популярной функцией может стать способность вашего героя перекладывать оружие, которое он держит, из одной руки в другую. То есть вы сможете нести пушку как справа, так и слева. А можно и посередине — как в Quake.

Скриптовый язык по-прежнему используется, но это уже не QuakeC. Ritual предпочитает применять для своих экспериментов C++ DLL-интерфейс. Результат — в достаточной степени динамические уровни. Игрок может воздействовать на многие детали интерьера и предметы. К примеру, на одном из уровней вы обнаружите лазерную пушку с дистанционным управлением. В любой момент можно будет нацелить орудие и воспользоваться им — настоящая турель. Один выстрел такой пушки — и с любым соперником покончено (включая ваших deathmatch-приятелей). Кроме того, вы сможете насладиться тотальным разрушением попадающихся вам на глаза предметов. При создании всех динамических объектов использовался тот же скриптовый язык, так что объекты каждый раз будут разбиваться по-новому, а не по заранее заданной однообразной схеме. Это относится в равной степени как к полупрозрачным цветным стеклам-витражам, так и, скажем, к мосту. Последний, раскалываясь на несколько частей, сможет задавить всех неудачников, находившихся в момент его падения внизу или на нем.

Что еще? SiN будет обладать шестнадцатибитной палитрой, текстурами и цветным lighting'ом. Будут существовать как обычный, так и GL-вариант игры. Deathmatch-возможности прилагаются — во всей функциональности Quake-"движка". Единственная вещь, полностью обойденная существующими заявлениями для прессы авторов игры, — это AI компьютерных соперников. О нем нам неизвестно ровным счетом ничего.

Судя по словам самих разработчиков, игра должна выйти где-то в начале 1998 года. Минимальные системные требования будут включать в себя строку "Pentium 150"...



Half-Life
Полужизнь или полураспад?

Да, слово "Half-Life" можно перевести и так, и этак. В любом случае, название игры от Valve Software, публикуемой всемирно известной Sierra On-Line, соответствует состоянию главного героя на момент начала этого shooter'а.

Окно в зазеркалье

Вы, такой талантливый и одаренный, являетесь участником совершенно секретного проекта. Ученые, в группе которых вы состоите, изучают природу различных полей и совершенно случайно открывают портал в параллельную реальность. Потрясающее окно держится лишь долю секунды, но вы успеваете разглядеть чужой мир. Воодушевленные своим открытием, яйцеголовые направляют все силы на изучение "окна" и разработку способов его поддержания. К счастью, опыты проходят на заброшенной военной базе — так что никто не может помешать вашей команде в ее новом увлечении. Использовав старые ядерные боеголовки (американские военные всегда раскидывают их на оставленных базах?), вам удается пробить брешь в границе миров. Наконец-то вы можете насладиться инопланетным видом! А пришельцы — полюбоваться вашими мягкими и сочными телами. Впрочем, некоторые из них поспешили перебраться поближе к вкусной и полезной пище — человечинке. Вы не успеваете прийти в себя, а ваши коллеги уже очень похожи на мясное рагу с потрохами. Что делать? Браться за оружие! Необходимо очистить базу до того, как наши собратья по разуму выберутся на поверхность в поисках новых "контактов".





Именно на этом предложении обычно заканчивается изложение сюжета среднестатистического Q-клона. Но не Half-Life. Стремясь как можно больше разбавить бездумное побоище разумным сюжетом, Valve нашла писателя, способного создать привлекательную сюжетную линию. Marc Laidlaw недавно получил первый приз конкурса International Horror Guild за одну из своих новелл. Автор специализируется на фантастике и ужасах. Таким образом не стоит удивляться, что герой Half-Life внезапно обнаруживает в числе своих врагов ЦРУ и спецназ. Специальное отделение ЦРУ было вызвано по тревоге на известную нам базу. Его цель — очистить объект от любых признаков жизни, включая вашу персону. Как объяснить ребятам в черных масках, что вы "свой"? И как остановить их саперов, уже расположивших лошадиную дозу взрывчатки вокруг исследовательской лаборато-





рии? Может быть, они не догадываются о наличии на базе ядерных зарядов? Решать вам. Выпутывайтесь.

Выгодные "скелеты"

Valve использует Quake engine, доведенный "до ума" собственными стараниями. Вещь впечатляющая, но говорить о ней не будем — характеристики Q-"движка" всем давно известны. Стоит лишь упомянуть, что Half-Life будет приветствовать MMX и 3D-акселераторы. Интересно, что 16-битный цвет будет доступен игрокам именно без 3D-карт. Последние же получат все 16 миллионов оттенков, то есть честные 24 бита. Разрабатываются как OpenGL-, так и Direct3D-версии.

Особого отношения требуют модели всех движущихся объектов в игре. Дело в том, что среднее количество плоскостей в каждом из них насчитывает безумную по Quake-стандартам цифру в 6000 (!!!) штук. При этом движения монстров (да и игроков тоже)



остаются удивительно плавными, и для этого не требуется Pentium 2 300. Дизайнеры Valve справедливо решили создавать модели обитателей Half-Life на основе "скелета". Все движения осуществляются именно скелетной основой объекта, а те самые 6000 плоскостей лишь "привязаны" к этой основе. Кстати говоря, с помощью такой технологии достигается серьезное преимущество в скорости обсчета модели: нет нужды рассчитывать положение каждой точки — описание структуры гораздо более компактно.

Благодаря все тому же скелету, авторы игры смогли ввести огромное количество анимаций для каждого монстра. Вы можете повредить их инопланетные тела своим огнем (раны будут видны) и даже отстрелить конечность-другую. Например, услышав шаги, враг поворачивает голову и пытается засечь вас. Многие недруги умеют доставать и убирать оружие, а также перезаряжать его. Более того, каждый вид неприятеля может похвастаться своими фирменными движениями — некоторые приседают под огнем, некоторые ползают по-пластунски. Конечно, поведение "гадов" еще несколько раз может поменяться: Valve постоянно совершенствует как engine, так и AI. Одно очевидно: уже сейчас Half-Life является очень, очень интересным проектом. Как с точки зрения игроков, так и на взгляд программистов.



Поднимите им веки!

Степень проработки AI монстров поражает не меньше, чем успехи Valve на графической стезе. У каждого недруга есть два типа поведения (типа, не линии поведения!) — одиночное и групповое. Во-первых, большинство ваших противников хотят и любят жить. Они не бросаются под пули и не заслоняют телами амбразуры. Начнем с того, что противник досконально знает уровень, на котором находится. И он пользуется этим! Вам не удастся водить его за нос, таская за собой по лабиринтам. Скорее всего компьютерный следопыт прикинет, куда вы можете направляться, и будет с нетерпением ожидать вас там. В бою ваш противник способен отступать и даже укрываться за подвернувшимися частями интерьера! Видя свою несостоятельность в сражении, некоторые монстры могут улизнуть за подмогой. Вот где вступает в работу второй тип поведения. Собравшись могучей кучкой, монстры рванут в штыковую атаку лишь тогда, когда будут стопроцентно уверены в своей победе. В противном случае одни станут заходить с флангов и со спины, в то время как другие будут отвлекать вас огнем. Оставшиеся без дела попытаются издалека забросать вас гранатами — просто чтобы вы не скучали.

Как эти негодяи узнают о вашем присутствии? Времена DOOM'овских комнат, входя в которые вы пробуждали всех и вся, безвозвратно прошли. Теперь все уважающие себя противники имеют органы осязания, обоняния и слуха. Впрочем, у некоторых может отсутствовать что-нибудь из этого набора. Важно лишь знать, что именно. Тогда можно прокрасться мимо слепого чудовища или спрятаться в тени от наблюдателя (не все враги видят в темноте!). Но вот как понять, откуда дует ветер и куда он относит ваш запах?



Что касается оружия, то ребята из Valve от души постарались сделать его универсальным — эффективным как в single-, так и в multiplayer-игре. В ваш арсенал войдут как стандартные пистолет и шотган, так и более интересные и редкие экземпляры орудий убийства. Пока что авторы говорят только о трех новых "игрушках" — арбалете, пистолете, стреляющем иголками, и гаусс-ружье. Все эти штучки крайне полезны в deathmatch-игре. Арбалет интересен тем, что стрела, попавшая в цель, остается торчать в теле противника. На каждой стреле написано хозяйское имя, так что, завалив недруга, можно полюбопытствовать, кто еще на него охотился. Пистолет, метающий "натранквилизированные" иголки , усыпляет жертву, давая вам возможность обчистить ее карманы. Приятно и полезно. А вот гаусс-ружье умеет пробивать стены. "Оно создано для истребления партизан!" — поясняет руководитель проекта Half-Life. Железное правило Quake'а гласит: чем дальше в тень, тем больше партизан. Half-Life отучит вас от дурной привычки! Подходите к опасному месту с другой стороны стены и простреливаете мешающееся препятствие насквозь. Засада умирает. Весьма изобретательно. Да что говорить, если авторы игры одних видов гранат обещают аж пять штук!



Интерактивные заставки

Напоследок — о скриптовых вставках, которые заменяют в игре FMV-ролики. Valve последовала примеру Activision и Interstate '76, сделав все ролики с помощью основного игрового engine'а. Но это только начало! Вы в любой момент можете прервать заставку и вмешаться в происходящее. И это уже ваши проблемы, кого спасти, кого убить. Важен лишь тот факт, что вы способны беседовать с населяющими уровень существами (это не обязательно люди). Многие готовы поделиться крайне важной для вас информацией. А может быть — и средствами передвижения. Именно так — вы сможете использовать технику в своих путешествиях по старой военной базе. Речь о подземке, грузовике или мотоцикле. В силу нелинейности уровней игры пользователь сможет возвращаться практически в любое место этапа. Кстати говоря, за прошедшее время обстановка там может измениться, и вам грозит встреча не только с новым союзником, но и, скажем, с толпой инопланетян.

Если вам трудно поверить в существование столь "навороченного" Q-клона, подождите до осени. Sierra обещала выпустить shareware-вариант в сентябре, а полную версию Half-Life — в ноябре этого года.

со словами "что бы это значило?". Напомню: компания, когда она называлась Hipnotic, "чтобы всех забить", полгода опрашивала посетителей сайта, выясняя, какой должна быть новая игра.

Звуки му

Так как все игры — win32, заботиться о поддержке конкретной игрой вашей звуковой карточки, вам больше не придется. Вопрос о музыке решается следующим образом: игры на Quake engine'e будут использовать музыку с компакт-диска. В случае Quake 2 достоверно известно следующее: Nine Inch Nails НЕ БУДЕТ писать к нему саундтрек, а по соображениям защиты от пиратства наличие "родного" диска в дисководе станет обязательным — так нас обрекают слушать одно и то же.

Unreal подошел к проблеме более творчески — там музыка будет записана в MOD-формате в виде отдельных тем, и поэтому будет зависеть от накала страстей в игре. Это достойно отдельного тоста.

Сетевые баталии

Разумеется, все игры на engine'e Quake сохранят свою клиент-серверную технологию и поддержку Quake World на 32 игрока. Однако Quake 2 не будет поддерживать модем и прямое соединение. Вам придется искать окольные пути и устанавливать TCP/IP для связи двух компьютеров через модемы. Нам сложнее. Кармаку удобнее.

Самые радикальные предложения поступают от Epic MegaGames. Все Unreal-серверы в Интернете будут сообщаться между собой, и игрок сможет перемещаться от сервера к серверу, просто проходя сквозь порталы. Каждый сервер будет поддерживать



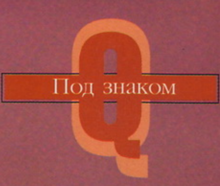
до сотни игроков. Кроме того, программисты Epic прикладывают большие усилия, чтобы уменьшить зависимость игры от задержек при передаче пакета (основная проблема игры в Quake в Интернете). Они утверждают, что добились вдвое большей эффективности по сравнению с Quake. За счет чего? За счет того, что перемещения игрока отслеживаются клиентской машиной, а сервер просто "ставится о них в известность постфактум".

Prey обещает поддерживать все мыслимые виды multiplayer. Больше разработчики сказать ничего не могут, поскольку соответствующий код до конца года будет переписан заново. Как водится.

Средства разработки

id со всеми своими add-on'овыми победами нынче не является лидером. Preditor ("редактор всего" для Prey) будет поставляться вместе с полной версией игры. Будет доступен и мощный PreyScript — язык написания патчей. Правда, пока к его созданию и не приступали, но обещают.

С Unreal — еще сложнее. Будут три версии Unreal Editor'а: примитивная в shareware-поставке, полная в коробочной версии и супернавороченный комплект



разработчика — за очень дополнительные деньги. Unreal Script обещает сочетать в себе простоту Visual Basic и мощь QuakeC.

Пока неведомо, будет ли id публиковать свои средства разработки и будут ли это делать другие. Например, Ritual использует собственный редактор уровней и, соответственно, имеет полное право его опубликовать. Однако ясно, что QuakeC 2 не будет. Кармак отказался от скриптов в pak-файлах в пользу DLL, которые можно откомпилировать (например в VisualC) и просто "подцепить" к игре. В результате



увеличивается скорость, но возникает зависимость add-on'а от платформы (раньше такой проблемы — переносов DOS-Windows-Linux-Mac — не было).

Распространение

Shareware-версия Unreal выйдет до Рождества. Компания 3D Realms — патриот shareware-маркетинга, но игра будет готова "где-то в 1998-м"... Последним оплотом shareware может стать Ion Storm, поскольку там трудится человек, придумавший схему распространения Quake, до сих пор приносящую id миллионы. А вот в Eidos не переносят shareware. Все остальные игры, включая Quake 2, будут распространяться по схеме: маленькая "демка" — полная версия за большие деньги. Q2, Daikatana и Half-Life появятся к концу этого года, SiN — в начале следующего, Hexen 2 — осенью. Ждем-с.

А варенье — на завтра

Белая королева Кэрролла четко нам объяснила, что сегодня варенья быть не может. Но обещанное завтрашнее... Итак, что говорили Джон Кармак и Брайан Хук по поводу Trinity:

1. id не приступит к разработке новой игры, пока не закончит очередную (Quake 2).

2. Next Generation Engine (хочется сохранить любимый термин Д.К. в оригинале) будет ориентирован на аппаратные вычисления. Более того, карт типа 3Dfx с их полигонной графикой будет недостаточно. Речь идет о сложных OpenGL-устройствах. Недаром Кармак в свое время скандалил с Microsoft, настаивая на отказе от Direct3D в пользу OpenGL. Хоть Гейтс и победил Кармака, D3D вас не вылечит*.



Hexen 2
Второе рождение

Серости "Q" посвящается

Вот и кончилось мрачное правление серого кардинала. Первый же появившийся на свет Q-киллер убил старика наповал. Но странное дело — Мотолог не скорбит и не готовит салатики на поминки своей единственной любви. Наоборот, он радостно пускает слюни и все больше теребит начальство по поводу 3Dfx-акселератора. QuakeWorld забыт. Большой Босс с непривычной улыбкой на лице переписывает что-то на ноутбук, а верстка пытается убедить Настоящую OpenGL-Карту за пару тысяч условных единиц, что она все-таки может запустить файл "glh2.exe". Все верно, GLHexen2.

"Правильный" редакционный 3D-акселератор от возложенной на него почетной миссии откосил. Заявил, что он "не 3Dfx" и слышать ничего не хочет. Но даже его капризы не смогли испортить настроение команде гамеэкзешников. Альфа-версия Hexen 2 попала в наши мозолистые абсолютно неожиданно — как для нас, так и для себя. Мы не чаяли увидеть ее так скоро, она же оказалась несколько "сырой". Что не помешало нам насладиться общением.

С самого начала Hexen 2 обрадовал наличием пары пусковых файлов: обычный и OpenGL-вариант. Заявлять о разработке поддержки акселераторов одно, делать это — совсем другое. Raven оказалась вéсьма честной фирмой.

Из Quake'а в Hexen'ы

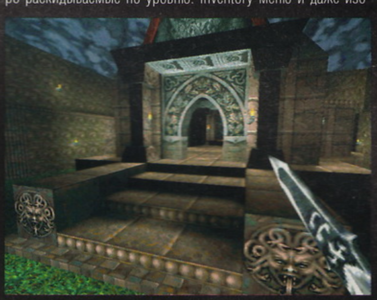
Наша версия игры преодолела примерно три четверти упомянутого пути. Напоминания о самом Q — в основном в мелочах: иконка Quake'а в Win'95, загрузка файла "quake.rc", изображение уродливого морпеха в setup'е сетевой игры, help-файл с фирменными Q-кнопками и упоминания о топоре. Консоль в ее первоначальном виде также все еще с нами. Большинство чит-кодов и команд низкого уровня работают, но, видимо, это ненадолго.

С другой стороны, уже появились истинно Hexen-примочки. Нажимая "Tab", вы увидите сильно мутировавшую таблицу с данными о состоянии здоровья, брони и т.п. Первое, что привлекает внимание, — это статистика героя, все стандартные RPG-параметры вроде Intelligence, Wisdom, Dexterity и Strength.



Здесь же указывается уровень героя и количество его experience-очков. К сожалению, система набора очков еще не работает, поэтому все упомянутые цифры ровным счетом ничего не значат. В той же табличке будут появляться и различные части брони (шлем, кольчуга, рукавицы), которые вы находите на уровне. Все они в сумме, учитывая ваш изначальный armor class (зависящий от Dexterity), дают тот самый AC. Интересно, что, начиная игру заново, вы будете иметь уже другие цифры личных характеристик.

На старте игры — выбор профессии: warrior, crusader, necromancer, assasin. Каждый из них имеет по пять стандартных видов вооружения. Все магическое оружие питается "маной". Вспоминаете Heretic и Hexen? Нет запасов магической энергии — нет стрельбы. Остается лишь размахивать мечом или посохом и уповать на ман(н)у небесную. Тем временем, в трудной ситуации еще могут помочь разнообразные бонусы, щедро раскидываемые по уровню. Inventory-меню и даже изо-



бражения любимых Tome of Power, Torch и прочих побрякушек с корнем выдраны из предыдущих игр и грубо вклеены во второй Hexen. Это те же спрайты, честно! Разумеется, мы будем надеяться, что авторы не забудут заменить в релизе эти бонусы на новые.

Лучше, чем Quake

Hexen играется практически так же, как его папаша Q. Mlook и быстрая четкая графика — этим мы уже избалованы. Но эти уровни! Эпитеты "бесподобны", "неповторимы", "уникальны" просто не способны в полной мере выразить то наслаждение, с которым играешь в произведение искусства от Raven. Плод дизайнерской работы id Software и Raven Software в действительности превзошел все самые смелые ожидания фанатов.

Raven с самого начала раззвонила, что на этот раз уровни Hexen будут иметь "hub"-структуру. Что это такое? Элементарной единицей в системе уровней Hexen 2 по-прежнему является один "этаж", в данном случае ".bsp"-файл. Несколько таких этажей-этапов связываются между собой в один большой уровень. Важно то, что игрок может не только переходить на следующий "этаж" с помощью портала-двери, но и возвращаться обратно тем же путем. Каждый "конгломерат" имеет собственную архитектуру, относящуюся к тому или иному веку. Древний Египет, средневековая Европа, Рим в период своего величия — стили легко узнаваемы. Оказывается, когда дизайнеры игры говорили о том, что пользователи потратят немало времени на туристические прогулки по уровням Hexen 2, они не шутили. Более качественной профессиональной графики и дизайна уровней 3D shooter'ы еще не видели. В оригинальности разработчикам тоже не откажешь: в одной из "египетских" миссий вы попадаете в разрушенный храм Сета. Раскопав в его обломках странный портал, игрок имеет шанс







попасть на тысячу лет назад, в прошлое. Вы окажетесь в том же храме, только в целом. Вот и типичный примерчик "динамической архитектуры" уровней.

Мастера Raven традиционно подправляют id engine'ы, делая их значительно более вкусными. Hexen 2 тоже имеет некоторые специи, делающие 3D-блюдо более острым. Вода в бассейнах и даже сточных канавах наконец-то стала прозрачной. Для Quake'а такой add-on был выпущен сравнительно недавно. Второе значительное отличие уровней от Raven — разрушаемые элементы интерьера. То есть могильные кресты, надгробья, книжные стеллажи, вазочки, бочки и, конечно, стеклянные витражи. Все это красиво разлетается на куски с соответствующим случаю звоном, грохотом и дребезжанием. Третье: бочки можно двигать (даже поднимать вверх по лестнице) и устанавливать в необходимом для прыжка месте. Таким образом, левитация зачастую оказывается ненужной. В-четвертых, дизайнеры игры немало потрудились, создавая сложные работающие механизмы. Пример — мельница. Вращающиеся крылья этого средневекового устройства приводятся в движение помещенными внутрь шестеренками. Пробравшись в мельницу, вы действительно их обнаружите. Ну а если кинуть в жернов какой-нибудь предмет, скажем, кости, то на выходе устройства получим их в другой консистенции. Вот вам и мощи Святого Дунстана!

Монстры

Каждому временному сегменту характерны свои монстры. Авторы Hexen 2, очевидно, проштудировали немало книжек по мифологии. По крайней мере египетские пирамиды и храмы населяют всеми любимые гигантские скорпионы, мумии и даже некто собакоголовый, а европейские замки переполнены крылатыми бесами, колдунами, а также очень надоедливыми лучниками. Заметьте, каждый гад имеет несколько атак. Скажем бесы могут кинуть заклинанием, но хуже всего их "лобовые атаки" — негодяй как следует разгоняется в воздухе, стремительно пикирует и... вас отбрасывает на хорошее расстояние назад. Собакоголовый умело использует посох как в рукопашной, так и издалека, мучая вас дорожками огня, поджаривающими героические пятки. Кстати, о рукопашной: драться элементарным мечом стало значительно веселее. Ведь хорошо прицелившись, вы можете отрубать недругам конечности. Первым, естественно, удаляется зловредный огненный посох собакоголового. Вместе с правой лапой. Ну а если присесть, то можно подрубить негодяю ноги: он будет весьма забавно ползать. Вот и американский ответ украинскому Chasm'y. Забыли сказать — если удалить обе лапы, собачка начинает кусаться...

Лекарство против них

Писать о Hexen 2 и не сказать ни слова об оружии было бы позором. Каждый воин имеет по четыре мощных игрушки. Пятую, а может, и шестую (седьмую, восьмую?) примочку вы традиционно собираете по кускам. Дуло здесь, ручка там, ремешок в конце уровня. Каждое орудие может быть временно усилено с помощью Tome of Power. В этом случае практически все "волыны" становятся дальнобойными — кулаки не в счет. О сбалансированности вооружения пока говорить рано, но то, что есть на сегодня, — традиционно возрастающий от "единицы" до крутой "пятерки" набор. Поэтому какие-либо изменения этого расклада в будущем лишь приветствуются.

Эпилог

Доставшаяся нам "альфа" Hexen 2 полна багов. Интерфейс практически не изменен, multiplayer-игра, за исключением IPX-версии, отсутствует как класс. Конечно, в меню есть заманчивая надпись "TCP/IP", но, в противовес, нет ни Modem-, ни Serial-опции. Последнее заставляет грустить. Единственный законченный уровень был предназначен для E3. Все остальные минимально глючат. Выбора уровня сложности игры нет. Но, вы знаете, увидеть такую красотищу — уже немало. Полученного заряда "положительной энергии" теперь хватит, чтобы дождаться полной версии. Мы уже знаем: Quake бесповоротно умер. Да здравствует Hexen!



Мотологический P.S. Так уж случилось, что вся эта каша заварена именно мною (скромный Мотолог! — **Ред.**). Правда, тихо и аккуратно. Но бешеная энергия начальства и примкнувших к нему товарищей привела к тому, что вы имеете на этих полосах. Да, и началось все это еще до появления этой скорее "недоальфы", чем "альфы" Hexen 2.

Так вот, на правах отца-основателя нынешней "темы номера", должен заявить следующее: хорошая вещь. Большие горизонты. Хотя Сашей, только что поделившимся своими Hexen -впечатлениями, я недоволен. Если мы по поводу каждой новой итерации в едином Q-потоке будем впадать в торжествующую истерику, то до выхода Prey никто не доживет. Спокойней надо быть, коллега, нас ждут большие дела, и здоровье надо беречь.

И все же главное в Hexen 2 — это не безукоризненный дизайн интерьеров (что есть очень хорошо), и не правильные поправки (в том числе и 3Dfx) к пока не устаревшему engine'y, главное в Hexen 2 — это Hexen с его квестообразным прохождением уровней, когда наши действия — не просто поиск кнопок, а набор осмысленных действий: нашли кости, помололи на мельнице, отнесли туда, куда просили отнести прах.

И мельница открывается не "синим-желтым-красным" ключом, а именно "ключом от мельницы". Есть своя логика. Хотя малоприметные кнопки искать придется. Но смысла (и сюжета) поболе будет. Вот почему у молодого автора натянутая любовь к Q сменилась пылкой и безотчетной страстью к новинке. Морально нестойким боец оказался...



3. Это связано с тем, что в NGE не будет моделей и текстур — в привычном нам виде. Не будет статической информации. Монстры, поверхности и все-все на уровне будут описываться параметрически, а подчас и процедурно: кривые поверхности, фрактальные описания, карты освещения-отражения, упор на информацию о цветах, свете, отражении и поверхностях (эффекты металлического блеска, шероховатости...).

4. Никаких полигонов, ничего плоского.

5. Аппроксимация фреймов.

6. Конец 1998 — начало 1999 годов...

P.S. Информация обновляется очень быстро. Два совета. **www.slipgatecentral.com** — это "Yahoo!" трехмерных игр. И не пропустите Quake Fingers — это прямые ежедневные отчеты разработчиков всех вышеупомянутых игр.

---

* Этот вопрос требует некоторых пояснений. Кармак "борется" не с 3Dfx, а с Direct3D. 3Dfx Voodoo — первый 3D-чипсет, работающий с D3D, но имеющий нормальные OpenGL-драйверы. Однако многие модели, сравнимые по ценам с картами на основе 3Dfx Voodoo, работают только с D3D.

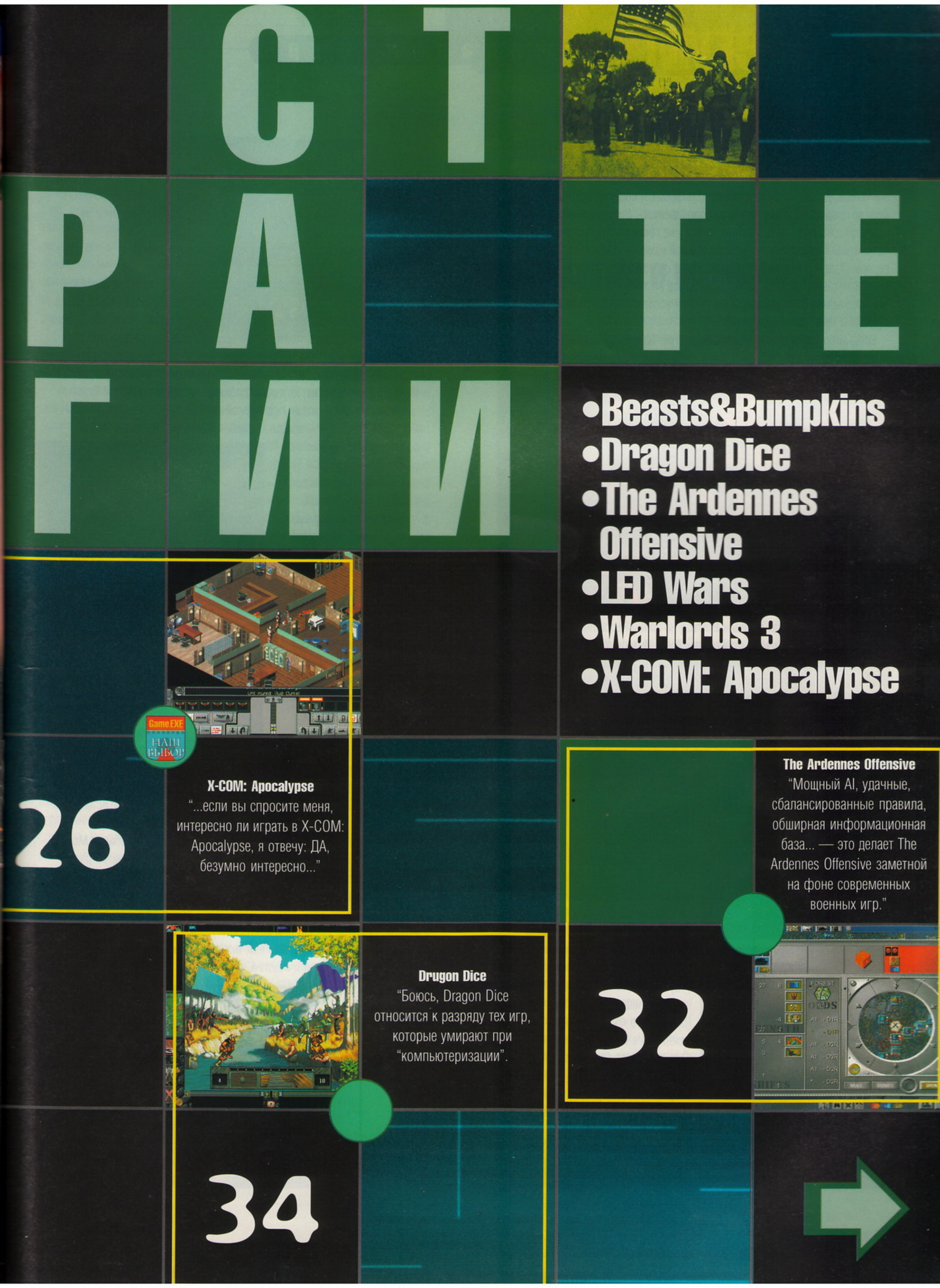
OpenGL, строго говоря, является не API, как D3D, а языком. Это разработка Silicon Graphics Inc., которая применяется практически во всех профессиональных 3D-системах на десятках различных платформ. Стоимость профессиональных OGL-карт может составлять несколько тысяч долларов. Особенность OGL состоит в том, что конечное устройство не обязано поддерживать все функции (а их больше пяти сотен). Microsoft включила поддержку OGL в Windows NT (начиная с версии 3.5), а позднее в Windows 95 (начиная с OSR2).



Джон Кармак в свое время даже писал официальные письма в Microsoft, требуя отказа от Direct3D в пользу OpenGL. Позднее он неоднократно излагал свою точку зрения в различных игровых журналах, на конференциях разработчиков и в Интернете. Мнение таково: сначала Кармак портировал Quake для OpenGL (GLQuake) и пришел в восторг от работы с этим языком. Потом он начал изучать D3D, который не вызывает у него ничего, кроме раздражения. Он считает D3D крайне неудобным и неэффективным API, не имеющим никакого смысла при наличии OGL.

Забавен наконец-то появившийся ответ MS. Люди Гейтса утверждают, что Direct3D версии 5 на один кадр в секунду эффективнее, чем OpenGL. На это можно заметить, что при сравнении двух устройств всегда можно написать бенчмарку, дающую нужные нам результаты. А уж при сравнении столь туманных вещей, как API...

СТРАТЕГИИ



26

X-COM: Apocalypse

"...если вы спросите меня, интересно ли играть в X-COM: Apocalypse, я отвечу: ДА, безумно интересно..."

32

The Ardennes Offensive

"Мощный AI, удачные, сбалансированные правила, обширная информационная база... — это делает The Ardennes Offensive заметной на фоне современных военных игр."

34

Drugon Dice

"Боюсь, Dragon Dice относится к разряду тех игр, которые умирают при "компьютеризации"."

Dungeon Keeper станет глупее

Несмотря на то что Dungeon Keeper победоносно шествует по играющей планете, собирая максимальные рейтинги почти во всех игровых изданиях, многие "рядовые" геймеры игрой разочарованы. О возможной причине расстройства части общественности мы уже говорили: не все могут простить Bullfrog отход от первоначальной идеи — обороны подземелья от героев. Dungeon Keeper в том виде, какой он есть сейчас, более напоминает "подземный" WarCraft. Само по себе это не так уж и плохо, жаль только, что все Хранители-конкуренты ведут себя абсолютно одинаково и владеют одними и теми же существами.

Есть, впрочем, и другие претензии к игре, например, недостаточная поддержка multiplayer-режима. Единственное, что радует в этой ситуации,



— бодрая и адекватная реакция Bullfrog на волну недовольства, поднятую "низами". По информации, просочившейся в Интернет от главного кодера AI Dungeon Keeper (который, кстати, уже покинул фирму), руководство компании инициировало разработку целого ряда патчей-"заплаток", призванных исправить некоторые огрехи в игре.

В первую очередь, переделке подвергнется AI, который, впрочем, должен в итоге стать не умнее, а... глупее. Дело в том, что, по словам программиста, на некоторых уровнях AI преднамеренно усилен, чтобы усложнить жизнь игроку (а может быть, он просто cheat'ил?). Патч избавит нас от этого "постыдного" недостатка, и теперь AI будет проигрывать все партии с уверенным постоянством.







После первого патча нас ожидает набор дополнительных уровней, а затем патч с поддержкой 3Dfx. Примерно к Рождеству поклонники игры получат еще одно подкрепление — специальный патч с Героями. Герои, особенные гости нашего подземелья, также встанут на защиту его рубежей. От прочих существ их будут отличать яркая индивидуальность и специальные возможности. Говорят, что код с героями уже находится в выпущенной игре, но бета-тестирование последствий их появления в подземелье все еще продолжается, а потому при последней компиляции он был "закомментирован".

И под занавес этой мощной череды "заплаток" мы увидим Интернет-патч, который позволит устраивать сражения во всемирной сети на ОГРОМНЫХ картах. Вместе с патчем будут приложены и новые уровни для multiplayer.

Что ж, приятно, что Bullfrog не бросает своих туповатых фанатов в беде и медленно, но верно доделывает игру уже "на ходу". Между прочим, в недрах компании ходят слухи о Dungeon Keeper 2. А почему бы и нет?

Бизнес и криминал

Все стратегические игры грубо можно разделить на два основных вида — игры созидательные и игры разрушительные. С разрушительными все понятно, разрушать (особенно до основания) мы любим и умеем. Созидать сложнее, но интереснее, поэтому мы всегда с радостью встречаем очередную игру, в которой больше требуется строить, нежели ломать. К созидательным играм, без сомнения, можно отнести экономический симулятор **Constructor**, который "добивается" сейчас фирмой Probe Entertainment и буден издан под маркой Acclaim.

Все начинается очень просто — небольшой участок земли, пара рабочих, прораб, техник и скромная сумма денег в банке. Вы выступаете в роли директора строительной фирмы и землевладельца, в задачу которого вменяется подбирать земельные участки, застраивать их всевозможными сооружениями и подыскивать жильцов-арендаторов. Первоначальных средств едва хватает на возведение собственной штаб-квартиры, и для достижения поставленной цели от вас потребуется максимум способностей. Тщательное финансовое планирование, добыча натуральных ресурсов, управление людьми и опека местного населения — все это лишь часть тех задач, которые встанут на пути к успеху.





Успеха в Constructor можно добиться несколькими способами. Можно стать денежным мешком #1, заработав сумасшедшее количество денег; можно попробовать удовлетворить свое "я" и сделать так, чтобы все здания в этом мире были построены вами; можно завоевать мировое господство, завладев всеми территориями близлежащего оковселенского пространства; а можно, наконец, рискнуть и построить утопическое государство, "совершенный" мир, в котором все, включая ваших врагов и конкурентов, будут жить в довольстве и счастии.



Цели достаточно ясны, непонятно только, как приводить их в исполнение. Constructor не будет очередным скучным строительным симулятором. Разработчики обещают нам мир, полный юмора и сатиры, обитателями

которого станут сотни анимированных героев — рабочих, прорабов, финансистов, полицейских, хиппи, байкеров и даже зомби с привидениями. Все обитатели игрового мира так или иначе окажутся вовлечены в процесс. Некоторых мы сможем нанять на работу, другим же постараемся "впарить" построенный дом. Скажем, вы возвели на большом участке земли райский уголок — несколько милых домиков, школу, церковь и полицейское управление для поддержания порядка. Вы уже нашли покупателей и готовитесь получить от них крупную сумму, как вдруг... нанятая вашими конкурентами толпа хиппи вваливается в городок, блокирует здание полиции, а отряд байкеров устраивает дебош в школе, демонстрируя восхищенным школьникам преимущества свободного образа жизни. Покупатели на грани истерики — что делать? Спокойно. Быстро и тихо (!) нанимаем группу "спортсменов", вышибаем детей-цветов из города, а освобожденные полицейские бросаются ловить распоясавшихся байкеров. Последний штрих — строим в районе конкурентов небольшой, но крайне омерзительный притон. Надеемся, это заставит их клиентов повременить расставаться с наличными.



Это лишь один из примеров игрового взаимодействия, и не забывайте, что наряду с подобной полукриминальной деятельностью вам придется ежедневно анализировать сводки с фондовой биржи, отдавать приказания рабочим, короче — жить полной жизнью современного бизнесмена.

Вот такая веселая и озорная, а вместе с тем довольно сложная экономическая игра ждет нас в ближайшем будущем. Приблизительный срок выхода — август-сентябрь.

Природа, мать наша

Очередной представитель линейки Maxis Kids, **SimSafari**, предложит игрокам заняться управлением Африканского заповедника дикой природы. Вам предстоит выбирать, какие животные/растения "оккупируют" ваш парк, вам придется регулировать экосистему, следить за "цепочкой питания" (иначе говоря, не забывать о зверином аппетите зверюшек) и бороться с последствиями стихийных бедствий. Кроме того, игрок будет вынужден взвалить на свои плечи проблемы небольшой африканской деревушки, раскинувшейся неподалеку от парка, а также заняться строительством турлагеря для "экологических туристов".



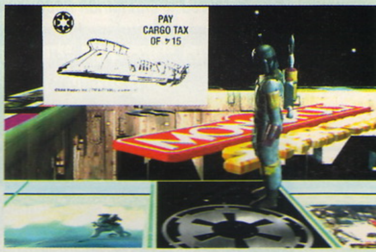
Не забывайте, что игра все-таки детская, поэтому особенно много внимания Maxis уделила образовательному аспекту: SimSafari располагает подробной и красочно оформленной информацией об африканских животных и растениях и толковым учебником по основам экологического цикла в природе.



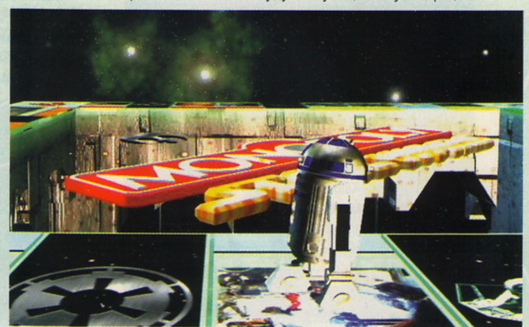
Конечно же, не обойдется и без электронных помощников (бизнес-менеджера, старейшины деревни и ученого-биолога), которые ни за что не забудут об игроке в трудные для него минуты управления парком. Впрочем, помощь скорее понадобится родителям игрока, ведь современные дети прекрасно справляются с проблемами сами. Игра ожидается в первом квартале 1998 года.

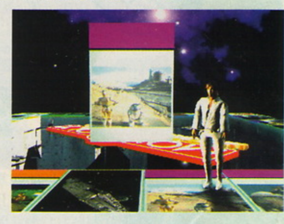
Монополия в космосе

Думается, среди читателей .EXE нет таких, кто хотя бы раз в жизни не играл в "Монополию". И вряд ли найдется индивидуум, который не смотрел бы "Звездные войны". Должны признать, многим из нас и первое, и второе занятия очень нравились. Представляете, что мы испытаем, попробовав на зуб **Monopoly Star Wars**, разрабатываемую нынче Hasbro при отеческом участии LucasArts?



Hasbro заставляет нас взглянуть на привычные вещи с новой точки зрения. Припоминаете, что они сотворили с "обрыдлым" морским боем 10 на 10 клеточек? Помня об этом, предвкушаем впечатление от их ремейка "Монополии". Насколько нам известно, кое-что от старой экономической игры все же останется, например, необходимость перемещать фишки по клеточкам. Только теперь в этих клетках будут не улицы и бульвары, а планеты и космические станции, взятые из мира Star Wars. А утюг, сапог, собачку и прочие игровые фишки сменят милые сердцу любого фэна "Звездных войн" Luke Skywalker, Princess Leia, Han Solo, Chewbacca, R2D2, Darth Vader, Boba Fett и Imperial Stormtrooper. С помощью онлайновой службы Microsoft's Internet Gaming Zone владельцы "космических монополий" смогут устроить матч планетарного масштаба. Все это хозяйство должно появиться на свет уже этой осенью. Ждем.





МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Воля и разум

LED Wars

Обычная история, получившая необычное продолжение

Олег Хажинский

*С самого начала в **LED Wars** было что-то не так. Игра была сделана не по правилам. C&C-клон. Совершенно сумасшедшая идея насчет выращивания наркотиков для выживания человечества. Рекламная песенка по телевидению в заставке "LED US — The Life Providers". И в завершение — LED-Гуру, который с подозрительно знакомым акцентом произносит: "Hello my dear friends! Most people calls me — the LED Guru". Короче, полный китч. Либо ребята отличаются святой простотой, либо все это — один большой прикол, подумал я тогда...*

Кто мог знать, как недалеко от истины было мое последнее предположение. Скоро мы раскроем все карты, а пока давайте вернемся к игре. Итак, демо-версия LED Wars, разработчик — Larian Studios, Бельгия, издатель — Ionos.

Сюжет

Начало третьего тысячелетия. Человечество впервые приоткрывает тайны манипуляции над генами. Возможности, о которых еще вчера можно было только мечтать, становятся реальностью, и в руках ученых оказываются инструменты, ранее принадлежащие лишь Господу Богу. Вся вселенная лежала у ног наших правнуков, как вдруг несчастный случай на "генном реакторе" в одном из научных центров внезапно оборвал грандиозные планы. Подробности аварии неведомы (я думаю, самим авторам в том числе), известно только, что теперь все человечество поставлено в жизненную зависимость от особого вещества, Liquid Evolution Drug, сокращенно LED. Растение, из которого выделяется LED, можно вырастить только в очень плодородном грунте, и вот уже десятки конкурирующих компаний бросились в последнюю гонку, приз в которой — жизнь человечества.

Скажете, бред? Не больший, чем сюжет Command&Conquer.

Первые впечатления

Ознакомившись с intro, вкратце повествующем о беспределе, творящемся вокруг LED, выслушав наставления некоего полковника Wiggie и проповедь неподражаемого LED-Гуру, игрок попадает прямиком в родной и до боли знакомый мир C&C. Поначалу мне показалось, что совпадают даже оцифровки с докладами юнитов, настолько был велик "закос" под праматерь всех стратегий реального времени. Со временем, однако, стали заметны некоторые отличия.

В LED Wars два ресурса — LED и нефть. Если нефть добывается обычным порядком, с помощью буровых, то наркотик надо "выращивать". Такой "фишки" я не видел еще ни в одном клоне. Специальная фабрика по производству семян занимается постоянным пополнением запаса зародышей LED (тоже, кстати, ресурс). Вы указываете машине-сеятелю на участок плодородной почвы (она темнее обычной земли), и механизаторы будущего начинают потихоньку сеять доброе и вечное. Через некоторое время, далеко не сразу, растения достигают критического размера и особые LED-комбайны пожинают урожай.



Привычная панель с информацией о строительстве отсутствует, все необходимые меню и элементы управления возникают "на весу" при выборе соответствующих зданий и агрегатов. Строительство новых объектов осуществляется при помощи специального транспортного средства, "конструктора", который подъезжает к выбранному месту и начинает процесс. В демо-версии конструктор может возвести Радар, Атомную станцию, Бараки, Нефтяную вышку, Завод по переработке нефти и LED-фабрику. Новое помещение может располагаться на любом свободном участке местности и не обязательно в окрестности соседних зданий. В общем, привычный для любого игромана функциональный набор сооружений, назначение и смысл которых очевидны сразу и вопросов не вызывают.

Армия

Из военных сил я обнаружил пока лишь ракетную установку (в единственном экземпляре) и нескольких пехотинцев. Построенные бараки открыли возможность тренировать новых патриотов LED US — пехоту и ракетчиков. Производство новых сил требует определенного количества LED и занимает разное время — в зависимости от цены. После длительного играния в KKnD раздражает отсутствие возможности создать какое-либо количество солдат сразу. Каждый раз приходится тыкать мышкой в здание барака и выбирать пехотинца. Впрочем, остальные возможности соответствуют стандарту — выделение любого количества юнитов рамкой, десять горячих клавиш для групп, и т.д.

После первой стычки с врагом играющий с удивлением обнаруживает, что его пехотинцы и ракетчики совершенно не ценят свои жизни. Можно сказать, только родившись, они уже одной ногой стоят в могиле, и от смерти их отделяет несколько прямых попаданий. Очевидно, подобная слабость — результат длительного приема наркотических препаратов. Второе открытие, тоже неприятное, состоит в том, что ни харвестер, ни конструктор не умеют давить вражескую пехоту. Это ужасно несправедливо со стороны разработчиков — лишать нас такого верного способа избавляться от пеших недругов! Каждый юнит, помимо "энергетической" полоски, имеет еще одну, демонстрирующую процесс перезарядки оружия. Зачем это сделано, не знаю, но смотрится красиво.

Графика

Качество прорисовки ландшафтов и движущихся объектов довольно высоко. Конечно, вы не найдете здесь ни 3D-полигонов, ни следов light-sourcing-технологий или каких-то особенных красот, как в Dark Colony. И в то же время, в сравнении с теми же Red Alert и KKnD, графическое оформление LED Wars выглядит очень и



очень на уровне. Единственное нарекание вызывает анимация пеших персонажей. Они очень смешно семенят ножками при перемещении, и это слегка портит общее впечатление от происходящего на экране.

Почти итоги

Еще один C&C-клон, не шедевр, но и не убожество. Есть несколько новых "фишек". Авторы не без юмора. Кому не надоело — с удовольствием поиграют...

Так или почти так могла бы закончиться эта заметка. И мы никогда не узнали бы подоплеки всей этой истории и тайны LED-Гуру. И это навсегда осталось бы за кадром, если бы не наш Главный, который, очевидно, интуитивно почувствовал некоторый потенциал игры и раскопал e-mail лидера проекта LED Wars **Свена ВИНКА** (Swen Vincke). Повод написать ему был совершенно банальный — для оформления материала требовались картинки. Свен не только прислал необходимые графические материалы, но и любезно согласился ответить на несколько .EXE-вопросов. Что, кстати, ценно в первую очередь тем, что позволяет нам и вам взглянуть на игру глазами ее автора. Очень, знаете ли, помогает от скоропалительных выводов и поверхностности.

.EXE: Свен, расскажите, пожалуйста, нашим читателям о своей команде, Larian Studios. Не в обиду будет сказано, но прежде мы ничего о вас не слышали.

Свен Винк: Это нормально, ведь мы еще ничего не сделали. Larian Studios была организована в прошлом году и состоит из основной команды в пять человек и нескольких "вольных стрелков", которых мы изредка привлекаем к работе. Сейчас мы планируем пополнить свои ряды еще тремя программистами, и через несколько месяцев нас будет восемь. Над LED Wars же работали один программист и три художника.

Кстати, возможно, вам будет интересно узнать, что своим появлением игра обязана и моим русским друзьям. Кирилл Покровский написал всю музыку и снялся в роли LED-Гуру, Илья Рогожин занимался звуковым оформлением и выступил в качестве капитана Bajumka, а Игорь Попов оказал нам неоценимую услугу, проводя сутки за бета-тестированием multiplayer-режима. Без его ценных советов игра никогда не вышла бы в том виде, что она имеет сейчас. Более того, Dr. Zacovski в V-mail заставках — это он и есть.

.EXE: Э-эээ...

(Некоторое замешательство, переходящее в приступы бурного веселья и попытки вставить диск с "демой" в привод, дабы еще разок оценить "национальные особенности" LED Wars... Наконец-то я вспомнил, где слышал этот акцент, которым отличалась речь LED-Гуру, — в школе, на уроках английского языка! Немудрено, что я почувствовал что-то родное, когда этот длинноволосый просто и как-то "по-нашему" сказал: "Здравствуйте, дорогие друзья! Я — Лед-Гуру". Нет, чертовски приятно обнаружить, да еще так неожиданно, следы деятельности "наших" людей на Западе. Мы связались со всеми "русскоязычными" участниками проекта. Все они живут нынче в Бельгии, где и расположена штаб-квартира Larian Studios. Более того, оказалось, что Кирилл-"гуру" в прошлом играл на клавишных — сначала в... "Арии", а потом и в "Мастере". И если, услышав техно-напевы, которые он написал для первой миссии, вы решите, что "железный рок в нем больше не живет", загляните в отдел Credits и послушайте другую его композицию. Очень сильно...)

С чего начался проект? Почему вы решили начать свою карьеру с C&C-клона?

С.В.: О, это очень забавная история. Дело в том, что поначалу мы вовсе не собирались делать ничего похожего. У нас был проект RPG под названием "The Lady, The Mage and The Knight" (LMK), который мы пытались продать разным издателям. Пытались безуспешно, потому что проект был столь грандиозен, а мы столь неизвестны, что ни одна компания не отваживалась дать под него денег.

В ноябре прошлого года, полностью отчаявшись, мы решили пойти на хитрость: задумали сделать другую игру, на завершение которой у нас хватило бы собственных средств. И тогда мы пришли бы к издателю с готовой игрой и сказали бы: "Вот, пожалуйста, мы умеем делать



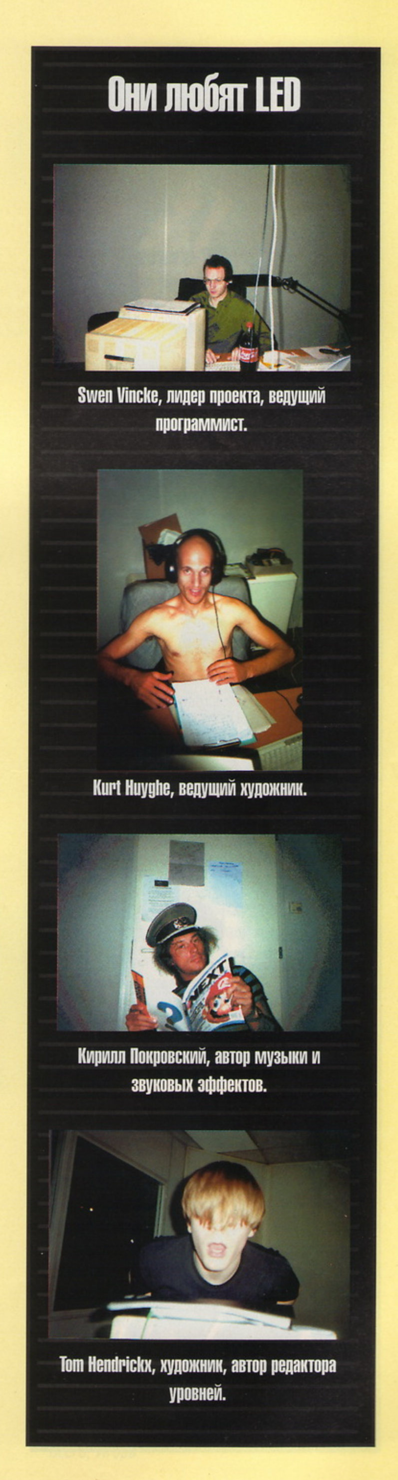
хорошие игры! Теперь дадите денег на LMK?" Так было решено заняться стратегической игрой в реальном времени — LED Wars.

.EXE: И что, сработало?

С.В.: На 100 процентов. То, что мы правильно определились с жанром, доказывает тот факт, что едва лишь LED Wars достигла версии 0.5 и мы начали рассылать ее по миру в поисках издателей, проект LMK был включен в план вместе с LED Wars в ту же неделю! Мы доказали публикаторам что умеем доводить дело до конца и способны даже при ограниченном финансировании создавать игры высокого качества.

Первоначально мы планировали завершить все работы над LED Wars в течение четырех

Они любят LED

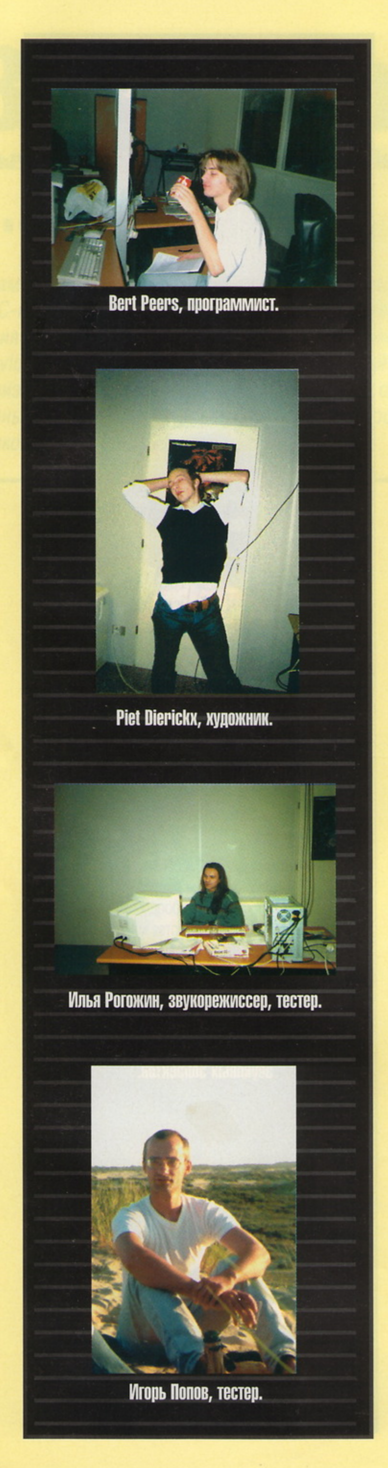


Swen Vincke, лидер проекта, ведущий программист.

Kurt Huyghe, ведущий художник.

Кирилл Покровский, автор музыки и звуковых эффектов.

Tom Hendrickx, художник, автор редактора уровней.


Bert Peers, программист.

Piet Dierickx, художник.

Илья Рогожин, звукорежиссер, тестер.

Игорь Попов, тестер.

месяцев и заняться наконец-то RPG. Но постепенно так увлеклись работой, было так весело и здорово играть и делать игру, что процесс растянулся на девять месяцев. Мы постоянно продолжали вносить все новые и новые изменения, и никак не могли остановиться. Понятно, что мы не располагали миллионным бюджетом, чтобы позволить себе километровые 3D-ролики или какое-то исключительное художественное оформление, так что нам приходилось местами импровизировать. Мы оглянулись по сторонам и обнаружили массу C&C-клонов с бесконечным количеством юнитов и зданий и многочасовыми видео-заставками. Это ужаснуло нас, ведь у нашей группы не было ничего, что мы могли бы противопоставить этим монстрам. Но когда мы поняли, что все эти прибамбасы на самом деле совсем не важны и что для создания хорошей вещи вовсе не нужен огромный бюджет, мы успокоились. Мы просто взяли и сделали неплохую игру, вот и все.

.EXE: OK, звучит красиво. Но что, по-вашему, значит "неплохая игра"? Чем LED Wars так уж отличается от проектов-аналогов?

C.B.: Во-первых, у нас три различных типа юнитов. Под вашим командованием воздушные, морские и наземные отряды, и только при их плотном взаимодействии вы можете добиться успеха в миссиях. Комбинирование этих отрядов позволяет получать весьма забавные способы уничтожения вашего противника. Возьмем, к примеру Ledman'a. Это кибернетический пехотинец с ускоренными реакциями — результатом по-



стоянного приема LED. Ledman стреляет быстро, но медленно передвигается, и очень слаб. Однако вы можете поместить до трех таких парней в наземный транспорт, который передвигается не в пример быстрее. В свою очередь, два наземных транспорта влезают в воздушный, и вот тут начинается настоящее веселье. Ваш враг занимает остров, который ваши крейсера в течение немалого времени безуспешно пытаются штурмовать. На побережье острова противник расставил множество ракетных установок, которые бьют дальше крейсеров, и, в общем, шансов у вас никаких. Самое время ввести в действие наш роскошный план. Вы начинаете атаку, и вся огневая мощь противника сосредотачивается на приближающихся крейсерах, эсминцах и морских транспортах. Для пущей сумятицы можно добавить еще и поддержку с воздуха. Когда все силы врага отвлечены, вы тихонько приземляете воздушный транспорт где-нибудь в укромном месте и высаживаете БМП. БМП совершают стремительный марш-бросок в направлении вражеских LED-фабрик, а высадившиеся Ledman'ы не менее стремительно их уничтожают. К тому времени, когда враг очухается и прибежит защищать свои фабрики, ваш отряд уже давно испарится. Как, впрочем, и неприятельские LED-фабрики!

Этот пример показывает, как сочетание нескольких юнитов позволяет получать необычные тактические решения.

.EXE: А как появилась идея "выращивать" LED?

C.B.: Сама по себе возможность "выращивания" ресурса добавляет в игру интересные эффекты. Вы никогда не попадете в ситуацию, когда игра заканчивается из-за того, что вам не хватает ресурсов. С другой стороны, вам все время приходится шевелиться, потому что при частом использовании плодородная земля становится бесплодной, и нужно время, чтобы она восстановила свои качества.

Классная фенька — взять тяжелый танк и "затоптать" ближайший к вражеской базе участок плодородной земли, отчего она навсегда теряет свою способность рожать LED. Из-за такой тактики мы потеряли немало друзей во время multiplayer-игрищ. Другой прикол всех времен и народов — дать неприятельскому сеятелю засеять все поле, а затем подогнать свой комбайн и собрать весь урожай.

Нефть также является важным ресурсом, и не только потому, что используется при строительстве целого ряда зданий и техники. Мы сделали так, что нефть служит топливом для самолетов. Мы внесли это правило на поздней стадии тестирования игры, так как оказалось, что игрок, первым наштамповавший большее количество воздушных агрегатов, всегда оказывался в победителях. Теперь все самолеты периодически отправляются на дозаправку к ближайшей буровой или нефтеперерабатывающему заводу (это происходит автоматически), и тактика "самолетной атаки" больше не работает.

Другая отличительная особенность LED Wars состоит в том, что все ваши солдаты и экипажи боевых единиц имеют опыт. Они начинают как новички, постепенно превращаясь в асов, если им удается выжить, конечно. С ростом опыта увеличивается точность попаданий и скорость перезарядки. Нет ничего ужаснее в глазах вашего врага, как парочка тяжелых танков, достигших уровня "ас". Эти монстры имеют довольно

мощную броню и превращаются для неприятеля в настоящую проблему.

.EXE: Слов нет, задумано неплохо. Но ведь любая оригинальная игра может оказаться безнадежно загубленной без достойного электронного соперника. Этим грешат практически все без исключения real time-стратегии. Как у вас с этим делом?

C.B.: На мой взгляд, одна из самых сильных сторон LED Wars — это ее AI. Вот почему мы без зазрения совести объявляем, что наша игра — для "тяжелых" (hard core) фанатов жанра. Замечательной особенностью LED Wars является возможность менять уровень сложности прямо во время игры. Мы сделали это не просто "чтоб было", у нас действительно была необходимость так поступить. На максимальном уровне сложности вам придется ОЧЕНЬ постараться, чтобы пройти все одиночные миссии. И не потому, что компьютер "мухлюет" или делает что-то вроде этого. Нет, просто на максимальном уровне мы убрали некоторые ограничения, накладываемые на действия AI при игре на более легких этапах.



Мы хотели сделать так, чтобы каждый смог играть в LED Wars, поэтому нам пришлось ввести возможность регулировать сложность игры. Я думаю, на минимальной сложности у каждого хватит сил самостоятельно пройти все миссии, но это не будет так же легко, как в других real time-стратегиях. Если у вас не хватает опыта в этом деле, вам не раз придется начинать все сначала или считывать записанную игру, прежде чем вы добьетесь успеха.

Самая же замечательная (как мне кажется) особенность нашего AI состоит в том, что его целью является НЕ ПОБЕДА в игре, а поддержание ВАШЕГО к ней ИНТЕРЕСА. Например, его атаки очень сильны, но он делает паузы между набегами. Обычно у вас всегда будет шанс отстроить базу заново после последнего наступления компьютера. И все-таки, если вы будете просто пассивно сидеть и выжидать, AI победит, потому что наличие сильного соперника тоже повышает интерес к игре. Есть и другие вещи, которые могут вывести AI из равновесия: например, если вы начнете стрелять по его зданиям — это просто сводит его с ума!

В игре есть такая миссия, когда вы начинаете на равных с войсками компьютера. Каждая сторона располагает только конструктором. Мы никогда не стали бы делать такой уровень, если бы не были уверены в силе нашего AI. В других играх "искусственному интеллекту" никогда не позволяется строить свою базу самостоятельно, потому что разработчики боятся, что игровая ситуация выйдет из-под контроля и AI, грубо говоря, облажается. В LED Wars все по-другому. В большинстве случаев мы доверяем AI действовать самостоятельно, потому что уверены, что наши алгоритмы смогут обеспечить интересную игру.

.EXE: Что мы увидим в законченном варианте LW?

C.B.: Я точно не помню, но всего в LED Wars вы встретите порядка 20 различных типов солдат и техники и около 20 зданий. Мы подготовили 14 одиночных миссий, объединенных сюжетом, и 20 multiplayer-миссий. Вы можете сказать, что 14 миссий — это слишком мало, но, поверьте, каждая из них будет серьезным испытанием даже для опытного игрока. Кроме того, мы сделали редактор миссий, с помощью которого можно будет создавать собственные уровни. В LED Wars очень весело играть в multiplayer-режиме, мы обеспечили поддержку соединений по IPX и TCP/IP, так что, думаю, скучать вам не придется.

Насчет мультимедийной части игры. У нас будет набор CD-треков, сочиненных Кириллом Покровским, и часть его композиций вы уже могли слышать на демо-CD. Конечно, о вкусах не спорят, но, мне кажется, он здорово поработал. Кроме того, у нас есть несколько 3D-сцен (по-моему, весьма неплохих. — **O.X.**) и куча маленьких видеовставок в форме video-mail. Мы решили отнестись ко всему с юмором, например, с ходом игры LED-Гуру будет становиться все безумнее и безумнее, принимая все больше и больше LED...

Вместо эпилога-1

Не знаю, как вам, а мне глубоко симпатичны эти ребята. Они мечтали сделать игру, но у них не было ни денег, ни репутации. Чем еще можно увлечь гоняющихся за длинным долларом издателей, как ни C&C-клоном? Они, не задумываясь, виртуозно жонглируют штампами, играя по правилам, придуманным до них, пародируют, пересмешничают и просто валяют дурака. Делать игры для них — удовольствие. У них светлые головы и достаточно фантазии, чтобы не повторяться. В LED Wars есть много нового и интересного, несмотря на весьма скромный бюджет и рекордно короткие сроки, в которые игра была сделана. Еще не "развращенные" славой и деньгами, они открыто идут на контакт и взахлеб рассказывают о своих идеях. Они из тех людей, которые ДЕЛАЮТ, а не ПРОДАЮТ, и общаться с ними гораздо приятнее, чем с субъектами в галстуках и с фальшивыми улыбками на загорелых лицах.

Давайте вместе пожелаем Larian Studios из Бельгии успехов с их LED Wars и LMK. И пусть они подольше остаются такими же увлеченными людьми, как сейчас. А иначе — зачем вообще заниматься играми?..

Вместо эпилога-2

Материал уже был сверстан, когда из Larian Studios пришло письмо, которое показалось мне очень интересным, во всяком случае, оно хорошо иллюстрирует последний тезис "Эпилога-1". Пишет Игорь Попов:

"...Как встретились? Как бы это помягче сказать... Знаешь, Бельгия славна своими "брюссельскими мышцами" (нет, "качалка" как место рождения LED Wars явно не проходит), шоколадом (тоже проблематично) и, конечно, пивом — что уже очень близко к истине. Где же еще могли встретиться классный программер, клавишник "Арии" и секретный физик?..

Как проходила работа? Это вопрос к Свену, поскольку, давай будем честны, работал он, а остальные создавали атмосферу... Но главное в том, что все мы, сидя за LED Wars, просто оттягивались, работать было — одно удовольствие, да и играть забавно.

Серьезно об игре (технические плюсы). В первую очередь это AI. Думаю, это не будет слишком, если я скажу, что работа в этом направлении привела к исключительным результатам. Компьютерный оппонент начинает с нуля, как и живые игроки, — просто посмотри как он разворачивается... Хотя, с другой стороны, слишком развитый компьютер может раздражать игроков, проверено... Какое-то странное чувство возникает, когда собираешься с друзьями погонять мультиплейер, включаешь пару компьютерных недругов и по прошествии нескольких часов находишь всех человеков уставившимися в экран "Поражение". А PC меж тем продолжает играть сам с собой. Чувство здоровой обиды, наверное, так. Или даже не очень здоровой, так как видишь мир размытым — "из-за слез в глазах".

Зато представь кайф, когда ты все-таки этот компьютер выносишь!.. Короче говоря, AI развит до той степени, когда у игрока возникает чувство личной вовлеченности (как в Prince of Persia — пока жмущий на кнопки человек разделяет себя с фигуркой, прыгающей на экране, — победы не будет).

В общем, игра изначально развивалась как мультиплейер, что привело к великолепному AI, которого очень сложно отлупить, играя в режиме "vs. компьютер".

Планы? Я видел жизнь. То, что мы наблюдаем сегодня, — это рождение "четвертой гордости Бельгии" — я имею в виду Larian. Подожди и посмотри на то, что будет скоро выпущено.

Всего, Игорь."

Два с половиной

Warlords 3

Петр Давыдов

Игры бывают разные. Красивые и страхолюдные, быстрые и медленные, интересные и никакие. А еще бывают игры НАРОДНЫЕ. Это такой особенный класс игр, которые можно встретить на жестких дисках компьютеров секретарш и их начальников, научных руководителей и аспирантов, домохозяек (на кухонных PC) и школьников. Народные игры постепенно сменяют одна другую, но любовь к ним населения остается неизбывной. В свое время в роли народных побывали "Тетрис", "Марьяж", F19, "Цивилизация" и, конечно, Warlords. Сначала первый, затем второй. Поэтому, едва на горизонте замаячила "дема" третьих Warlords, все былое всколыхнулось в нашей игроманских душах, и мы приготовились к встрече дорогого гостя.
Но что это? Похоже, наш автор не рад встрече? Проведя несколько дней в беседах с новой игрой, он с некоторой грустью обнаружил, что ***Warlords 3: Reign of Heroes*** *оказались всего лишь... Warlords 3 и ничем иным. Даже немножечко Warlords 2.5...*

Верно, демо-версия долгожданной игры вызывает противоречивые чувства. Прежде всего потому, что игра практически не изменилась. Именно, не удивляйтесь. Люди, прошедшие вторых "Варлордов" вдоль и поперек, будут разочарованы. Само собой, игру тяжело сравнивать с предшественниками. Кардинально изменилось графическое оформление, переработан интерфейс. Добавилась магия. Возросло количество героев и армий. Появились интересные возможности в плане управления войсками. Но в целом — НИЧЕГО ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОГО.

Осторожная Strategic Studies Group, возможно, руководствовалась принципом "лучшее — враг хорошего". Зачем менять устоявшиеся правила и нарушать баланс игры, которая пользовалась таким успехом? Зарастет ли народная тропа к новой игре? Время покажет, а пока давайте посмотрим на обновку со всех сторон.

Графика и звук

Да, о графике — в первую очередь, поскольку, как уже говорилось, это единственное, что подверглось серьезной переделке. Если во вторых Warlord'ах графику даже для своего времени нельзя было назвать выдающейся (главным образом из-за крайне бледной палитры), то ныне игра выглядит просто бесподобно, и я с трудом представляю себе, как можно было сделать лучше. SVGA-разрешение вплоть до 1024x768. Детально прорисованные крепости, элементы пейзажа и руины смотрятся слегка объемными. То же можно сказать и про изображения героев и армий — их анимация заслуживает самой высокой оценки. Весь игровой интерфейс, включая шрифты, рамки, ползунки и кнопки, выполнен в одном стиле и удовлетворит своим видом даже самого взыскательного эстета. Здорово! О звуковом оформлении говорить пока рановато, в демо-версии нет музыки и отсутствует часть эффектов. Однако происходящее на экране все равно радует глаз и подстегивает интерес к игре.



Города

Это по-прежнему то место, где можно ковать свои батальоны. Но не более. Не знаю как вы, а я надеялся, что в третьих Warlord'ах появится возможность сооружать в городах какие-нибудь здания (хотя бы на манер Master of Magic), что можно будет заниматься добычей руды и рубкой леса. Увы. В игре всего два ресурса — деньги и магическая энергия (мана), производимые в городах и окрестных деревеньках. Что же касается системы производства, то, быть может, кому-то это и понравится, однако



должен заметить, что это обыкновенная "портация" из прошлой игры. Единственный объект производства — армии. Если город не "умеет" производить данный род войск, "технологию" можно купить. Кстати, по аналогии с "routing" из Master of Orion, в Warlords 3 появился "vectoring", возможность автоматически пересылать производимые армии в нужный город.

Герои

Герои традиционно играют самую важную роль в игре, со временем набираясь опыта и прибавляя в званиях. К нашим услугам четыре персонажа — Воин, Военачальник, Маг и Путешественник. Каждый "героический" класс имеет десять (иногда пересекающихся) способностей, которые можно развивать, переходя с одного уровня на другой. Таким образом нет нужды беспокоиться о том, что героев слишком мало или все они одинаковые. Со временем из штатного воина-салаги можно воспитать яркую индивидуальность, ведь именно мы выбираем, какие параметры будущего супермена развивать, а о каких забыть. Герои, как обычно, располагают рюкзаком ограниченного объема для переноски артефактов. Количество магических вещиц колеблется от игры к игре. В сценарии, предложенном в "деме", их было 12. Если предмет не "лезет" в рюкзак или пока не нужен, его позволяется оставить на земле. (Только, пожалуйста, под охраной, иначе тотчас же приделают ноги.)

Маги, помимо умения пользоваться холодным оружием, способны применять магические средства. К сожалению, список



доступных заклинаний невелик (быть может, пока?), и на данный момент та система магии, которая реализована в игре, смотрится несколько ненатурально. Создается впечатление, что создатели как бы "пошли навстречу пожеланиям" фэнов. В действительности же, магия никакой погоды в игре не делает. И снова неуверенный вопрос: пока?..

Квесты и заброшеные места

Специальные "геройские" задания. Вновь — без перемен, разве что получать их теперь можно в городах. Квесты до боли банальны: отнеси это туда, захвати тот город, уничтожь того героя, исследуй это место. К сожалению, привнести в игру более изощренный RPG-элемент не удалось. Квесты, как вы поняли, остались весьма примитивными. В исследовании заброшенных мест также застой: пришел — победил монстра — вынес ценный артефакт (деньги). Все происходит на одном экране, как и раньше. Чего бы хотелось, чего мы ждали? Лабиринтов, по которым можно путешествовать, находя и открывая потайные двери, минуя хитроумные ловушки. Куда там!

Армии

Больше всего здесь огорчатся поклонники Heroes of Might and Magic 2. Ибо Warlords 3 с его случайно генерируемыми картами, массой существ и артефактов и потрясающей графикой был способен задвинуть HMM2 далеко и надолго. Увы и ах! В третьих "Варлордах" по-прежнему отсутствуют тактические сражения. Стек на стек, бонус против бонуса, игрок в качестве зрителя. На мой взгляд, отсутствие тактических битв убивает половину интереса к игре. Представьте себе Master of Orion 2 без волнительных космических битв. Была бы такая игра интересной? Безусловно. Стала бы она шедевром? Нет.



Разработчики имеют на этот счет свои соображения. По их мнению, акцент в сторону стратегического управления сделан в угоду multiplayer-режиму. Red Orb (издатель игры) планирует осуществлять очень широкую поддержку multiplayer в Интернете. Будет создан специальный сервер, на котором поклонники Warlords 3 смогут бесплатно играть друг с другом. Несмотря на то что в "деме" multiplayer отсутствует, его "концы" уже заметны — есть возможность ограничивать время хода и устанавливать общую длительность игры в минутах. Что ж, аргументы у создателей вполне здравые, но, право же, можно было сделать тактические бои отключаемыми, как в том же MOO2, и пожалуйста — все довольны. Набор армий и их характеристики не претерпели особенных изменений. Разве что теперь они смотрятся гораздо красивее, и их стало несколько больше.

AI

SSG всегда обращает наше внимание на мощь своих алгоритмов "искусственного интеллекта". Что ж, похоже, и в этот раз нам не придется жаловаться на излишнюю простоту игры. Как и прежде, мы можем выбирать уровень AI каждого соперника в отдельности и, более того, задавать общий уровень сложности и различные "условия победы". Масса параметров в настройках игры, куча всевозможных опций и продуманный интерфейс — все это говорит о том, что игра приходит к нам надолго. Очевидно, Warlords 3 будет настраиваемой и расширяемой программой, с очень гибким и открытым интерфейсом, и такая основательность оставляет очень приятное впечатление.

Подводя итоги

Как говорится, не поймите меня правильно. Warlords 2 была когда-то одной из самых любимых моих игр. Да, она была простова-



той, но ее идее тогда (подчеркиваю: тогда) нельзя было отказать в оригинальности.

Прошло три года. Многое изменилось. Я ожидал увидеть Warlord'ов... как бы это сказать... несколько изменившимися идейно.



Но нам выдают всю ту же самую игру, исхоженную вдоль и поперек. Правда, с блестящей графикой. С поддержкой multiplayer'а. Но что это в конечном счете меняет?..

Словом, то, что мы получим этой осенью, на мой взгляд, вряд ли достойно постфикса "3", в лучшем случае — это Warlords 2.5, игра, в которой все игровые элементы отточены и доведены до совершенства.

Вне всяких сомнений, игрушка будет просто загляденье и по праву займет свое место на многих тысячах винчестеров. Более того, для поклонников фэнтези-игрушек и wargame-неофитов третья часть игры окажется просто сказкой. Ну а ваш покорный слуга, прожженный поклонник Warlords 2, с вашего позволения, скажет "пасс" и подождет четвертых Warlords...

Хорошо в деревне летом

Beasts&Bumpkins

Олег Хажинский

Слов нет, хорошо! Несколько часов в машине по пустеющему шоссе, авто — все меньше, кислорода в атмосфере — все больше, и вот ты на месте. Деревня. Петухи на заре, оладушки с яблоками вечером и ненапрягающий сериал для детей после обеда. Хорошая диета для издерганных сумасшедшим ритмом жизни горожан. Но если вдруг этим летом вы в деревню никак не выбираетесь (или у вас дача на Мальорке), раздобудьте себе игру ***Beasts&Bumpkins****, которая будет выпущена Electronic Arts уже в конце июля. Это самый веселый и радостный симулятор деревни, который я когда-либо видел. Уверен — проведя за ним пару дней, вы обязательно отдохнете. Если ни телом, то хотя бы душой.*

Рецепт успеха такой. Возьмите экономическую часть из Settlers, управление людьми из Theme Hospital, путешествия по сказочной стране из Heroes of Might&Magic, динамические битвы из любого C&C-клона и смешайте все это в одной кастрюльке. Затем пропитайте получившуюся смесь ароматом Horde и густо посыпьте черным юмором и приколами. Варите, непрерывно помешивая, до конца июля.

Блюдо пока не готово, но уже сейчас, по ароматам, доносящимся из плотно закрытой кастрюли с надписью EA, можно сказать, что это будет весьма аппетитный продукт. Давайте слегка приоткроем крышку и произведем первую дегустацию — у нас есть демо-версия Beasts&Bumpkins.

Завязка

Изгнанный отовсюду и всюду гонимый, добросердечный Лорд Mildrew, бывший землевладелец и просто хороший человек (в главной роли — играющий), оказался в действительно сложном положении. Горстка не слишком сообразительных и вонючих (создатели почему-то особенно упирают на этот факт — вонючих) крестьян, бесплодная земля и чуть-чуть наличных денег — это все, чем он располагает. Этого, по замыслу, должно хватить, чтобы отстроить процветающую деревню, полную сытых и работящих крестьян, создать собственную армию и отомстить подлым королям за их предательство. Думаю, эта задача никому не покажется простой, особенно если учесть, что действие разворачивается на территории магической страны Локиадор, кишащей враждебно настроенными волками, демонами и зомби.

Игра

Beasts&Bumpkins слабо вписывается в устоявшуюся систему классификации стратегических игр. С одной стороны, она производит впечатление игры очень простой, если не примитивной — из-за акцента в сторону активного действия (Horde, C&C-клоны). С другой стороны, вскоре оказывается, что управлять каждым крестьянином нет нужды, нужно лишь наблюдать и устанавливать приоритеты (Settlers, Theme Hospital), а экономическая часть игры развита достаточно, чтобы говорить о Beasts&Bumpkins как об экономическом симуляторе. Прибавив к этому качественную графику (EA все-таки) и море черного юмора, вы сможете оценить новинку по достоинству.

Время

Время в Beasts&Bumpkins бежит неумолимо и стремительно — ночь сменяет день, весна — зиму. Сезон длится ровно сутки, то есть, заснув летом, вы просыпаетесь уже осенью. Вот такие чудовищные временные флуктуации происходят в Локиадоре. Оттого-то и люди ваши развиваются не по дням, а по часам. Вот бегает паренек, глядишь, а это и не паренек вовсе, а мужик здоровенный. Несколько сезонов — и это уже сгорбленный старик, которому до могилы два шага. И точно — еще через несколько дней его скелет будет белеть местной достопримечательностью на дороге... Не знаю почему, но время не косну-



лось ни рыцаря, ни мага, которые в демо-версии присутствовали в единственном экземпляре. То ли "белая кость" эрозии времени не подвержена, то ли так по сценарию надо, не знаю.

Люди

Люди в Beasts&Bumpkins — это основа успеха. Каждого экземпляра, бегающего по деревне, можно отловить и поинтересоваться его настроением и чаяниями (чувствуете, откуда ветер дует?). Впрочем, если чаяния ваших подданных вам глубоко безразличны, они все равно вам о них поведают — посредством звуковой карты. Деревенские мужики находятся в перманентном процессе "шерше ля фам" и периодически произносят сакраментальное "I need a woman!". Женщины откликаются сочувственным хихиканьем. Вы, как талантливый руководитель и организатор, должны смотреть на это сквозь пальцы, ибо прирост населения в Beasts&Bumpkins — процесс сугубо естественный и управлению не подлежит. Пожалуй, это первая игра, в которой геймеры обнаруживают, что крестьян не находят в Town Hall. Обобщая, можно предположить приближение сексуальной революции в стратегическом жанре. Давно пора.

Старики кашляют и жалуются на старость.

Рыцарь произносит "В бой!" таким голосом, будто хлебнул жидкого кислорода (или гелия? хм...), и от этого больше походит на карлика, чем на защитника отечества. Коровы мычат, дети смеются, и все вместе жалуются на холод, голод и болезни.

В принципе, если где-то нужны рабочие руки, то свободные крестьяне выходят из своих хижин и начинают работать. Но, во-первых, не всегда, а во-вторых, не там, где надо. Поэтому каждому объекту на двух ногах можно приказать отправиться "туда-то", заняться "тем-то". Непростой задачей, например, оказалось загнать коров в свежепостроенный загон. Коровы шли за девочкой, но без особой охоты, разбредались и норовили убежать. Процесс утомил и девочку, и коров, и меня самого.

Что характерно — в Beasts&Bumpkins, похоже, будет "естественный" цикл развития. Например, как получить строителя? Его не надо ни "покупать", ни "изобретать", ни "производить". Для этого нужно отловить крестьянина и направить его в гильдию строителей, учиться. Учеба занимает несколько секунд, но меняет крестьянина кардинально — он лысеет и перестает интересоваться противоположным полом. Навсегда. Зато теперь работа в его руках кипит, и дело спорится. Проверить мою теорию о цикле развития больше не на чем, так как кроме гильдии строителей в "деме" ничего возвести нельзя.

Хозяйство

Очень скоро обнаруживается, что наши люди хотят кушать и пить. Затем наступают холода, и оказывается, что нашим людям бывает холодно. Если пустить все эти вопросы на самотек, то народ перемрет. И если в теплое



время года желающие могут утолить свою жажду из источника, голод — ягодами, и согреться у "вечного огня", то к зиме лучше все-таки построить жилье и наладить натуральное хозяйство. А до зимы, если вы правильно поняли систему времени в игре, — два дня и две ночи.

Все постройки в Beasts&Bumpkins стоят определенное количество золотых монет и требуют рабочих рук. Чем больше людей будет задействовано в строительстве — тем быстрее оно закончится. Кроме крестьянских хижин и гильдии строителей, в демоверсии можно строить курятники, мельницы и фермы. В курятники жители вашего поселения приходят побаловаться свежими яичками, благо куры несутся "автоматически". А вот чтобы расширить рацион местных аборигенов хлебом и молоком, придется приложить руки.

Весна — время сеять. Сеем мы самостоятельно, с помощью мыши. Засеять можно сколько угодно земли, были бы деньги и свободное место. Летом "процесс идет", и осенью можно пожинать плоды. Пожинать мышью уже не получается (в этом есть, очевидно, некая игра слов). Сбор урожая целиком ложится на хрупкие плечи свободных от работы крестьян. Поэтому, если население вашей деревни не велико, — не засевайте слишком много, урожай погибнет под снегом.

С молоком проще. Изначально по территории бегают некие "дикие" коровы. Заставьте одну из крестьянских девчонок загнать их за изгородь — вот у вас и стадо. Коровы, как и люди, живут полной жизнью — рождаются, стареют и умирают. А кроме того, приносят молоко. К счастью, гильдии доярок для сбора молока строить не надо, с этим справится любая местная жительница.

Теперь, когда долгими зимними вечерами ваши жители могут позволить себе теплый дом, кусок хлеба и стакан молока, о вымирании деревни можно не думать. Время оглядеться вокруг и разведать территорию.

Герои

Во всей этой суете с добыванием хлеба насущного и постройкой поселка эти два субъекта не принимали никакого участия. Рыцарь и маг путешествовали по стране и нашли много интересного. Они обнаружили, что грибы можно есть. От некоторых наступает моментальная смерть, другие же не оказывают никакого действия на реципиента. Рыцарь откопал драгоценную чашу и клад, внеся посильный вклад в экономику феодального поселения. Маг нашел секрет заклинания "fireball" (огненный шар) и сразу же стал куда круче рыцаря, потому что рыцарь мог разрубить сосну с пяти ударов, а маг — сжечь с одного. Затем они обнаружили ключ от каменных ворот, открывающих путь из горного ущелья, в котором разрослось поселение, наружу. Маг и воин отправились открывать мир и вскоре нашли свою смерть в волчьих пастях.

Все эти путешествия и куча артефактов неизвестного назначения очень напомнили мне HMM. На путешествиях, однако, все аналогии заканчиваются, потому что битвы с противником проходят в достаточно жестком и бескомпромиссном "реальном" времени. Воинов можно группировать, "сажая" каждую группу на "горячую клавишу", как это обычно делается в C&C-клонах. Все существа в игре имеют определенный запас "жизни", который можно пополнить лишь за счет найденных снадобий (во всяком случае в "деме"). Радость битвы в полной мере оценить не удалось, потому что армия из двух солдат — это скорее партизанский отряд, причем состоящий из камикадзе. Подождем полной версии и посмотрим.

Что будет?

Я насчитал несколько десятков зданий, которые мы сможем строить в полной версии.



Пивная, гильдия менестрелей, пехотинцев, лучников, прочие гильдии, тюрьма, церковь, конюшня и прочая, прочая... Список действительно велик и разнообразен. Игра будет состоять из 30 миссий, объединенных общим сюжетом. Станет доступным экран "экономики", ныне бесконечно серый и мертвый. На этой черно-белой фотографии грядущего величия виднеется куча графиков прихода/расхода, статистика по разным слоям населения и меню изменения цен на конечную продукцию. В общем, все те мелочи, которые заставляют стратегомана воспрянуть сердцем, а поклонника стрелялок разочарованно почесать в затылке.

Создатели из Worldweaver Productions обещают ввести изменение погодных условий, эпидемии и преступность. У магов появится пятнадцать заклинаний вместо одного. А крестьяне и рыцари смешаются в пестрой толпе священников, палачей, шутов, лучников, кавалеристов и прочих прохожих.

Так что возьмите эту игрушку на заметку. Не хочется разбрасываться словами, но, похоже, Beasts&Bumpkins имеет все шансы на успех. Во всяком случае, это гораздо веселее SimFarm...



Олег Хажинский

Третье пришествие

Свершилось. Выдержав эффектную паузу и опоздав на полгода (ничего, Им это позволительно), инопланетяне вновь обрушились на Землю. Сколько продлится атака, никому неведомо, ведь Первая и Вторая Великие битвы с инопланетянами все еще продолжаются на территории персональных компьютеров отдельных фанатов. Поклонники встречают тарелки неземных гостей бравурным маршем, в котором, однако, уже слышны похоронные нотки — похоже, это будет последнее наступление в этом тысячелетии. Присоединяйтесь к толпе встречающих — у нас в гостях *X-COM: Apocalypse*.

"Что-то копошилось там в темноте, а потом эта штуковина выскочила из-под стола перекусила Грега пополам, и я всадил в нее всю обойму, я всадил в нее всю чертов обойму, пока она не издохла. Я стрелял в нее из автоматической пушки, а она все жрала Грега. А потом, когда этот умник из лаборатории прицепился ко мне, почем не парализовал ее, ведь у меня был станер, я разбил ему лицо: Грег был лучшим и нас, а теперь посмотрите, что от него осталось..."

Григорий Андианов, взводн
(архив X-COM 3 от 12 марта 2084 года, Мегапрай

Не знаю, как вы, а я отношу себя к числу безусловных поклонников X-COM. В мире найдется не так уж и много игр, которые заставляли меня терять человеческий облик и на несколько недель ограничивать собственное поле зрения экраном монитора. Среди них Civilization, Master of Orion и, конечно, X-COM: Enemy Unknown.

Болен "Икс-комом"

Гениальное творение братьев Gollop из Mythos "зацепило" в свое время чуть ли не все играющее население планеты и до



сих пор продолжает находить новые жертвы, надолго исключая их из социума людей. Не могу забыть признание одного фэна X-COM: увидев игру, он с другом просидел за компьютером три дня и три ночи, питаясь только хлебом и кефиром ("Но X-COM был пройден до конца!.."). На исходе третьего дня победитель Чужих дотащился до зеркала — и не узнал себя. Так меняет людей Игра. Конечно, вы можете сказать, что все это неправильно, вредно и так далее, и будете правы, как прав тот, кто говорит, что "курение вредно



для здоровья". Но, черт побери, разве не таких игр мы ждем? Разве не за такими моментами охотимся, перескакивая от одной игры к другой в поисках "той самой, единственной"? И о чем еще мечтают разработчики перед сном, как не об игре, которая смогла бы повторить успех X-COM?

Не знаю, о чем мечтали перед сном братья Gollop, когда делали X-COM: Apocalypse, но мы мечтали получить ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ. И мы получили его! Если вы спросите меня, достойно ли продолжение оригинала, я отвечу вам: НЕТ. Но если вы спросите меня, интересно ли играть в X-COM: Apocalypse, я отвечу: ДА, безумно интересно. По-хорошему, я должен сейчас не писать эти строки, а играть в X-COM 3. Неделю меня никто не трогал и не беспокоил, и если бы не добрейшие коллеги по журналу, я добивал бы сейчас последнюю базу инопланетян. Но они ворвались ко мне в дом, отключили электричество в подъезде, открыли окна настежь и товарищескими тумаками, переходящими в не менее дружеские зуботычины, привели меня в чувство. И вот я здесь, чуть бледнее обычного, рассказываю вам о том, что видел.



Рассказ больного

Поле нашей деятельности в качестве командира третьего X-COM сузилось с целой планеты до города, огромного, но все-таки города. Но если в прошлых играх земной шар был всего лишь гладкой сферой со схематично нанесенными границами основных государств, то карта Мегапрайма полна деталей, и на каждом ее участке жизнь кипит во всю. Размер города, кстати, напрямую зависит от уровня сложности. К сожалению, карты Мегапрайма для каждого уровня сложности заданы наперед и не меняются от игры к игре. И если поначалу вам кажется непонятным назначение многих десятков зданий и законов, по которым здесь живут, — не беспокойтесь, Мегапрайм скоро станет для вас родным городом, а CityScape (как бы его компьютерная модель) — таким же необходимым инструментом в работе, как газовый ключ для слесаря.

В Будущем, каким его нарисовали авторы игры, рынок давно поделен между мегакорпорациями, души жителей — между множеством культов и церквей, а их кошельки — между гангстерскими кланами. Каждая организация владеет одним или несколькими зданиями в городе. По улицам (и

над ними) беспрестанно снуют такси и грузовые машины на гравитационных подушках, спешат по своим делам местные жители, курсируют патрульные авто местной полиции Megapol. Город живет.

И вдруг игрок с отчаянием понимает, что почти НИКОМУ здесь дела нет до нашествия инопланетян. Организации, непосредственно поддерживающие наш комитет, — только Правительство и Megapol. Всем остальным — глубоко по барабану, кто будет сидеть в кресле президента — мистер Джонс или мистер Алиен, лишь бы прирост прироста был всегда в плюсе. Более того, открыто действует "Культ Сириуса", религиозная организация, обожествляющая инопланетян. Всего, чтобы быть точным, в городе действуют 27 контор, считая X-COM и не считая Чужих. Большинство из них в начале игры относятся к нам нейтрально. Расположение и дружба корпораций покупаются, как и все в этом мире, — за деньги, а теряются — совершенно бесплатно и очень быстро. Руководителей компаний можно понять — в их офис врываются люди в защитных костюмах и под предлогом охоты на инопланетян крушат все на своем пути, разбрасывают зажигательные снаряды и следят кровью. Иногда зеленой.



Впрочем, если какая-то из организаций слишком активно возмущается вашими действиями, становится ясно, откуда дует ветер. Взгляните на ее "alien infiltration index" — если он близок к сотне, это значит, что Чужие поднялись еще на одну ступеньку к победе, а вам пора перестать щелкать клювом и заняться своим делом.

Экономика

База X-COM запрятана на территории одного из многочисленных складов. Как и прежде, мы можем построить несколько баз (до 8), только теперь их месторасположение строго предопределено: отцы города предлагают нам на выбор несколько пустующих помещений в разных частях Мегапрайма. Аренда, между прочим, стоит больших денег, к тому же, каждое здание имеет свой размер и расположение коридоров. Так что не будьте обмануты кажущимся простором клеточек "8x8", на самом деле вам дадут построить гораздо меньше. Радаров, с помощью которых мы отслеживали тарелки в прошлых сериях, теперь оказались без надобности. Однако несколько баз все равно очень помогут в деле, и причины этого скоро станут для вас очевидны.

Комитет финансируется непосредственно Правительством. Каждую неделю сенат оценивает нашу работу и принимает решение об увеличении или уменьшении суммы. Этих денег "на жизнь" все равно не хватает, поэтому приходится крутиться самому. Можно, к примеру, приторговывать инопланетным барахлишком, добытым в боях, или заняться кустарным производством какого-нибудь дорогущего высокотехнологичного оружия.

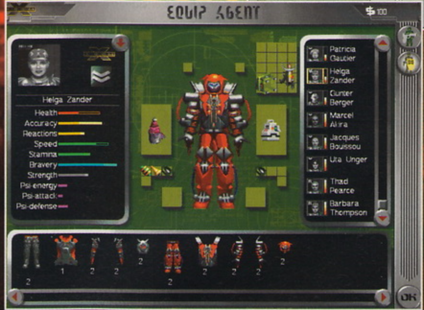
Каждый пистолет, патрон, самолет или двигатель теперь имеет своего производителя — ту или иную корпорацию. Количество любого товара на складах фирм отныне ограничено, и, возможно, вам придется просидеть месяц в ожидании новой партии "летающих штанов" от Marsec. Это заставляет вас более осмотрительно распоряжаться боеприпасами и, кроме того, ставит в зависимость от фирм-производителей. Если, например, вы испортите отношения с той же Marsec, основным производителем вооружения в Мегапрайме, придется выходить на большую дорогу, так как фирма перестанет работать с вами. В целом у меня сложилось впечатление, что экономическая часть игры в третьем UFO стала несколько сложнее. Далеко не все и не сразу я смог себе позволить, и, бывало, по копейке откладывал на желанный Hawk Air Warrior.

Ночной патруль

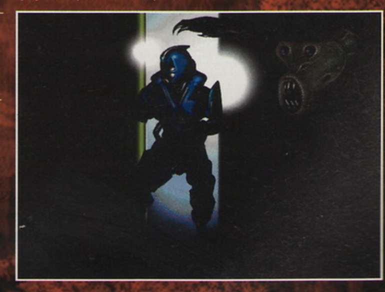
Дежурства в предыдущих UFO проходили по накатанной схеме. Засекли тарелку — летим сбивать — сбиваем — летим добивать. Это однообразие порой прерывалось Terror Cite'ами и атаками на Базу. Сами воздушные бои также проходили довольно схематично. В новом X-COM от прежнего однообразия не осталось и следа.

В перерывах между нашествиями тарелок у нас появилась масса интересных дел. Теперь мы можем заставить своих агентов патрулировать улицы и здания города. Если, например, замечена повышенная активность Чужих в зоне действия какой-то организации, само появление в здании агента X-COM на время отпугнет пришельцев. В интервью полугодичной давности братья Gollop рассказывали, что-де мы сможем посылать агентов на расследования загадочных явлений в городе и что у каждого человека будут особые параметры, характеризующие его способность к сыску. К сожалению, в финальной версии эти возможности остались "за бортом". Кроме того, теперь мы можем в любое время дня и ночи нанести визит в любое здание города. Это называется рейд, и с его помощью можно заработать кучу денег или добыть себе массу неприятностей. Независимо от того, найдем мы следы пришельцев или нет, хозяин сооружения будет очень недоволен, и отношения будут здорово подпорчены.





Один раз, в качестве эксперимента, я решил "достать" "Культ Сириуса". Мои люди наведывались к ним в "храм" каждые десять минут игрового времени. Что интересно, каждый раз их ожидали полностью отстроенные (и все время разные) помещения и свежий отряд алиенопоклонников. А также, что более важно, штук пять "Психлонов", запрещенных Прави-



тельством имплантов, стоимостью в 4500 баксов каждый. Неплохая прибавка к пенсии!

Воздушный бой с тарелками из схематичного процесса превратился в отдельную игру. Битва с пришельцами, а также со всеми, кто считает нас врагами, теперь проходит на улицах Мегапрайма в реальном времени. Мы задаем истребителям цели, устанавливаем степень их агрессивности и рекомендуемую высоту полета. Более того, в самых запущенных случаях можно перейти на ручное управление и попробовать командовать любым истребителем самостоятельно. Не знаю, как относились к небесным "разборкам" с инопланетными тарелками жители Земли в первом X-COM, но в третьем жители Мегапрайма настроены крайне негативно. Особенно если пущенная ракета благополучно не попадает в тарелку и рушит какой-нибудь небоскреб. В результате "хирургической" операции по перехвату пары НЛО вполне можно обратить в руины половину города, так что будьте осторожнее. К сожалению, и здесь разработчики отказались от собственных планов: предполагалось, что все средства передвижения будут пилотироваться "реальными" агентами и у людей появятся соответствующие параметры. Сейчас все аппараты пилотируются "сами по себе", а меткость стрельбы и маневренность зависят от класса движка и бортового компьютера.



Отдельно следует упомянуть игровой интерфейс. Даже бывалым X-COM'овцам он поначалу покажется запутанным и сложным, ведь в прошлых играх всего этого не было. "Интуитивным" его назвать никак не получается, но удобным — можно, нужно лишь время на освоение.

Наш гараж

Парк средств перемещения, даже без учета перехваченных инопланетных технологий, в третьем X-COM значительно расширился. Теперь это не только всевозможные истребители и воздушные транспортные средства, но и наземные гравикары, и даже танки. Покупая "тачку", мы получаем только "шасси" и базовую навеску. Остальные комплектующие, включая бортовые компьютеры, средства защиты, пассажирские и грузовые отсеки, приобретаются отдельно. Каждая машина — открытая система. Мы меняем двигатель, вооружение, прочую навеску, короче — экипируем технику так же, как мы делаем это с агентами перед миссией.



Не могу не отметить возросшее количество доступного вооружения и прочих прибамбасов. Даже на первых стадиях игры, когда технологии Чужих еще не доступны, разнообразие поставляемой земными производителями продукции заставляет крепко задуматься. Что покупать? Как лучше организовать воздушный и наземный флот? Как вооружить людей? К счастью, знаменитая UFOpedia никуда не исчезла, и, как и раньше, готова предоставить полную информацию о любом предмете в игре. Очень удобная вещь в интерфейсе — правая кнопка мыши на объекте автоматически вызывает соответствующий экран энциклопедии.

Наши ученые

Ученые и техники обрели имена и получили специализацию. Теперь вам придется строить отдельно биохимическую лабораторию для биохимиков и лабораторию квантовой физики — для кого?.. Правильно, для физиков. Более того, лаборатории и мастерские бывают маленькие и большие. Большие вместительнее и способны осилить более сложные проекты. То же относится и к мастерским. Кстати, вполне может статься, что ваша первая база не в состоянии разместить большую лабораторию, так что возникнет еще один повод устроить новоселье.

Профессиональные качества ученых и техников описываются одним параметром, неким "талантом", изменяющимся от 0 до 100. При командной работе эти показатели складываются и определяют общее время на изучение того или иного "топика". Просто и изящно. На одной базе может быть сколько угодно лабораторий, но объединять их усилия нельзя — каждая команда работает над своей проблемой.

Наши агенты

Теперь о главном. О том, без чего UFO не было бы UFO. О людях. Сначала вы никак не можете запомнить новичка по имени, но если он не погибает в первых двух-трех миссиях, вы постепенно привыкаете к новому бойцу. Затем вы начинаете следить за его карьерой, радоваться его успехам и горевать над его промахами. И считывать save, когда его убивают.



Этот акцент на людях, этот элемент RPG в игре, наверное, одна из составляющих успеха X-COM.

В третьем UFO наши бойцы характеризуются практически теми же параметрами, что и в первых двух. Это Здоровье, Меткость, Реакция, Скорость, Выносливость, Смелость, Сила, Пси-энергия, Пси-атака и Пси-защита. Как видно, психические возможности человека открыты в самом начале игры, чего нельзя сказать о прочих достижениях, сделанных в предыдущих сериях. (Неувязочка у вас, товарищи разработчики! Пси-энергией пользоваться умеем, а plasma launcher'ы заново изобретать? Ну да ладно, изобретем как-нибудь...)

Свободное от патрулирования и прохлаждения в госпитале время агенты посвящают тренингу. Если, конечно, вы построили им "качалку" или "psi-gym". Еще одно приятное нововведение — для каждого человека ведется статистика: сколько дней на службе, сколько миссий прошел, сколько монстров извел, как идет прогресс. И последний штрих — медали и ордена. Ну разве не здорово?

Брейк или металл?

В мои школьные годы жизненно важно было определиться с ответом на простой вопрос: "Ты за брейк или за металл?".

Вопрос этот всегда ставил меня в тупик. Я не был ни брейкером, ни металлистом, но мне нравилось и то, и другое. Похожие чувства овладевают мной перед каждой миссией в X-COM: Apocalypse, когда приходится выбирать между режимом реального времени или turn-based-вариантом. Если бы год назад кто-нибудь сказал мне, что я буду играть в третье UFO в режиме реального времени, я бы рассмеялся этому человеку в лицо. Пару месяцев назад, когда вышла "играбельная" дема X-COM: Apocalypse, многие вдруг с удивлением обнаружили, что режим реального времени вовсе не так плох, и, более того, играть стало гораздо веселее. Два месяца назад я однозначно был за real-time. Сейчас, проведя за игрой не один день, я уже не так уверен в абсолютном преимуществе режима реального времени.



Real-time

Это весело, страшно и держит тебя в постоянном напряжении. Кроме того, это быстрее и не так нудно. А еще это честнее. Я, как командир X-COM, не могу нянчиться с каждым агентом. Я подбираю людей, даю им все необходимое и ставлю перед ними задачи. А как эти задачи выполняются — это их проблемы. Важен конечный результат. Плохой агент, невезучий агент погибнут, слабый агент будет плестись в хвосте и тормозить весь взвод. Выживают сильнейшие, и постепенно у нас образуется команда профессионалов, с которыми приятно работать. Плюс ко всему, бои получаются более красивыми и реалистичными. Порой в процессе игры возникают захватывающие эпизоды, которые сделали бы имя голливудскому боевику.

С другой стороны, эффективность ваших действий в этом режиме заметно падает, и это отражается на рейтингах после миссии. Вы не в состоянии контролировать каждый выстрел своих людей. При большом количестве народа (максимум 6 взводов по 6 человек в каждом) вам становится трудно уследить за всем сразу. Чаще всего выходит, что вы конкретно "работаете" с одной-двумя группами, тогда как остальные отдыхают. Да, конечно, время в любой момент можно остановить, "срежиссировать" дальнейшие действия группы, но на практике все выходит немного не так, как планировалось, — медленнее, с неразберихой и путаницей. Люди ведь не идеальны (взгляните на параметр "Скорость"), поэтому в среднем в режиме реального времени вы несете большие потери и тратите больше боеприпасов, чем в походовом. И все-таки я, например, плюнул на рейтинги и в большинстве миссий "оттягивался" именно в real-time.



Turn-based

Походовый режим претерпел некоторые изменения по сравнению с предыдущими UFO. Теперь наши люди могут передвигаться как по одиночке, так и группами, и делать это одновременно. Если точка назначения дальше, чем агент может пройти за ход, он проделает остаток пути в последующие ходы. Число над курсором указывает на количество TU's, которое останется у агента после перемещения на данную клетку. То же самое относится и к стрельбе. Все эти мелочи значительно упрощают и ускоряют процесс управления командой. И в то же время вы сохраняете полный контроль над ситуацией. Вы тратите ровно столько боеприпасов, сколько нужно, все ваши тактические ходы и уловки получаются на ура, и как результат — "чистое" прохождение миссий. Кроме того, так легче заниматься "воспитательной работой". Вы быстрее запомните своих подопечных по именам и полнее сможете реализовывать их возможности.



Расплата за спокойную жизнь — скорость и реалистичность. Куда там боям "по очереди" до сумасшедших перестрелок в "живом" времени! Миссии на больших пространствах (а в третьем UFO карты могут достигать ГИГАНТСКИХ размеров) отнимут у вас массу времени, и возня с медлительными агентами может элементарно наскучить.

Поводя итоги, могу посоветовать следующее. Большинство рядовых миссий быстрее проходятся в режиме реального времени. Кроме того, вы гарантированно не будете скучать и выработаете массу адреналина. Но если вы хотите выжать из миссии все до последней капли — выбирайте походовый режим. Он даст вам полный контроль над ситуацией, а новые средства управления ускорят прохождение миссий.

Остается сказать только одно: как хорошо, что разработчики оставили нам право выбора! Жаль только, что нам не дано поменять режим прямо в процессе миссии, это было бы просто идеально.

На задании

Как ни крути, а бОльшую часть времени игрок проведет, управляя своими агентами во всевозможных миссиях. Поэтому эта часть игры претерпела особые изменения.

Во-первых, территории, на которых проходят миссии, стали больше и выше. Здания теперь могут достигать высоты в 9 этажей! Причем вовсе не обязательно, что карта всегда будет огромной, а дома — 9-этажными. Каждый раз, когда вы выезжаете на "объект", вы не знаете, что вас ждет. Карты местности, в отличие от карт Мегапрайма, похоже, генерируются случайным образом, и это очень хорошо. Вариантов отделки помещений предусмотрено огромное количество, и это тоже весьма неплохо. В джунглях мегаполиса третьего тысячелетия мы встретим все, начиная от трущоб до дворцов, — заводы, церкви,

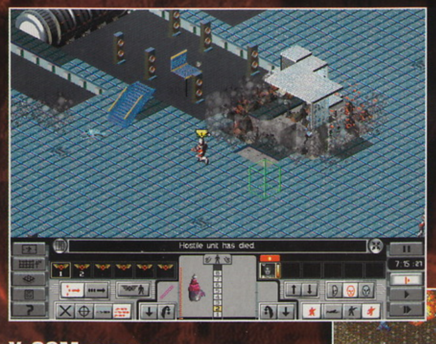


школы и сады. Не говоря уж о массе помещений инопланетного происхождения.

Во-вторых, к третьему X-COM на Земле появилось притяжение. Перед тем как отдаться процессу бомбометания, внимательно изучите планировку здания. Вы запросто можете подорвать несущую конструкцию, и обрушившиеся перекрытия передавят всех ваших людей. Как и прежде, применение зажигательных снарядов грозит пожарами, дым затрудняет видимость, но рассеивается, огонь, не найдя пищи, затухает. Без всех этих штрихов битвы в X-COM выглядели бы на порядок бледнее, и я очень рад, что в X-COM: Apocalypse реалистичность достигла столь высокого уровня.

В-третьих, агенты и Чужие стали свободнее передвигаться (вести себя более натурально): они могут бегать, ползать по-пластунски, спрыгивать с возвышений, а некоторые — даже забираться на стены. По-человечески понятными стали причины паники у людей и инопланетян. Если какой-нибудь запыхавшийся антропод вдруг обнаружит перед собой пяток агентов, которые, безбожно промахиваясь, обстреляют его из пулеметов, будьте уверены, он непременно запаникует. Другой интересный пример: как-то я отвел раненую "агентку" в тихое место, и через некоторое время от страха и одиночества девушка начала паниковать. Пришлось пристрелить. Шутка.

Про AI Чужих ничего плохого сказать не могу — явных ляпов не заметил. Перемещаются они с умом, когда надо, залегают, короче — играть с ними интересно. Бичом прошлых X-COM был эффект "не могу найти последнего алиена". В третьем X-COM проблем такого рода я ни разу не встретил. Чаще всего "последний алиен" находил меня сам, и в любом случае по-быстрому пробежаться по территории в режиме real-time на "перемотке" — дело минутное.



X-COM умер, да здравствует X-COM!

Если помните, в начале я заметил, что третья часть X-COM не достойна оригинала. Да, я по-прежнему так считаю. Почему? Дело в том, что X-COM: Enemy Unknown была УНИКАЛЬНОЙ ИГРОЙ. Так бывает в жизни, что множество простых деталей вдруг собираются вместе и образуют из ничего НЕЧТО. Нет места для перечисления тех штрихов, что сделали первое UFO шедевром, — идея, сюжет, музыка, звуки, цветовые палитры, мастерство художников...



X-COM: Apocalypse очень многое потерял из-за отвратительной графики. Если вы читали "плач по графике" в 4-м номере .EXE, то поймете, о чем я. Отсутствие полутонов и модели освещения. Нищие палитры. Серенький интерфейс. Дешевые 3D-модели. Только музыка напоминает о былом величии первого UFO.

Сам engine тоже безнадежно устарел. Я сел за X-COM 3 сразу после Dungeon Keeper и в первое время чувствовал чуть ли не физическую боль от невозможности повернуть карту под нужным мне углом. Только вообразите себе, какой потрясающий шедевр мог бы получиться, если бы авторы не поленились (или не пожадничали) полностью сменить engine на трехмерный, и наняли бы художников, которые имеют представление о стиле и композиции.

Не знаю, чем думали разработчики, когда выпускали игру с такой графикой. Скорее всего, они делали X-COM так долго, что просто привыкли к своим 16-цветным палитрам. И вы тоже привыкнете, как это сделал я. Только резанет слух мнение "сторонних экспертов": "Это что за отстой? UFO 3? А это что за кочерга? Агент X-COM?!" Им не дано понять, потому что они еще "ТАМ", а мы-то уже "ЗДЕСЬ". У нас есть дар — умение фантазировать, а когда фантазия работает, графика на экране отступает на второй план, потому что игра идет уже у тебя "внутри". За это я и люблю стратегические игры.

Все. Я сказал достаточно. Встретимся в Мегапрайме.

X-COM: Apocalypse

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
Mythos

Издатель
MicroProse

Рейтинги
Графика 60%
Звук 87%
Сюжет 98%
Интересность
98%

Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 270 Мбайт на HDD, MS-DOS


Ждите в сентябре новую приключенскую игру
Дело о похищении Слона ...
Братья Пилоты
1С
GAMOS
Pilot
© Фирма "1С", 1997
© Компания "Gamos", 1997
© Студия "Пилот", 1997

Петр Давыдов

Последний капут

**Вторую мировою войну выиграли американцы.
Этот широко известный факт уже давно не подвергается сомнению, особенно в стране Америке, которая четко знает, что война началась в 1944 году, когда войска союзников высадились на побережье Нормандии. Через год война, разумеется, закончилась, поскольку "в ходе тяжелых и кровопролитных боев инициатива практически всегда была в руках американцев". Но иногда случались и провалы (да, бывало). Один из них — неожиданное наступление гитлеровских сил на западе, называемое историками Арденнским наступлением, или Battle of Bulge. Бои действительно были впечатляющими и кровопролитными (с каждой стороны полегло по 100 с лишним тысяч человек). Но вскоре наступление было остановлено, враг разбит, и "это позволило русским доконить дело, прорвав тонкую, как лист бумаги, оборону германских войск" (цитата).
Что ж, мы университетов не кончали и о Battle of Bulge узнали в преклонном возрасте, однако и они, там, за бугром, тоже много чего о нас не знают. Но ведь это не повод игнорировать первую в серии "Решающие сражения Второй мировой" тактическую игру *The Ardennes Offensive*, верно?**

Конечно, верно. Австралийская команда Strategic Studies Group, разработчик игры, как вы помните, является автором таких хитов, как Warlords и Carriers at War. Все стратегии, а точнее, wargame'ы этой уважаемой конторы отличались отточенным интерфейсом, глубиной подачи и очень мощным AI. Фирма работала The Ardennes Offensive ни много ни мало два с половиной года. Сегодня игра, наконец, вышла и собирает неплохие рейтинги по всему миру. Так что поклонники "военных игр" могут засучивать рукава — впереди много работы.

Начало

Стартует игра весьма ординарно. С возможности выбора сценария, а последних здесь целых 8, не считая образцово-показательного tutorial для новичков. Сценарии разнятся своей продолжительностью (от нескольких дней до месяца) и, естественно, тем отрезком времени, который представляют. Любой из них — реальное историческое сражение.





Очень важно, что с самого начала можно весьма гибко настроить базовые условия игры. Среди прочего позволяется "включить" случайную погоду и случайное появление сил подкрепления. По умолчанию все значения выставлены, разумеется, с соблюдением исторических реалий. Не помешает и имеющаяся возможность менять количество атак у каждой из боевых единиц за один ход, общую численность поставок продовольствия и боеприпасов. При желании можно увеличить и дальность передвижения дивизий, а "лузеры", конечно, смогут убрать "fog of war".

Система боя

Прежде всего, если у кого-то еще остались сомнения, The Ardennes Offensive — исключительно походовая игра. За время хода все дивизии играющего могут совершить свои маневры, после чего наступает очередь компьютера. Традиционно каждая боевая единица имеет свои параметры (передвижение, мощь, броня и т.д.), при этом, что немаловажно, вы можете посмотреть подробнейшую базу данных по собственной и вражеской технике, где эти параметры в точности указаны. Позволяется взглянуть и на иерархию командования того времени, снабженную солидной исторической справкой — вплоть до биографий некоторых военачальников вместе с фотоматериалами.

Говоря о военной технике, нас более всего интересуют так называемые action point'ы, от которых напрямую зависит эффективность действия дивизий в течение хода. Начнем с передвижения. Количество израсходованных на перемещение с клетки на клетку очков зависит прежде всего от типа местности. Очевидно, что в лесу проходимость будет значительно ниже, чем, скажем, в поле, и, стало быть, энергии на это уйдет больше.

Не менее принципиально и такое понятие, как "зоны контроля". Передвижение по вражеской территории также значительно увеличивает расход action point'ов. Кстати, для более быстрых маневров с участием пехоты существуют специальные транспортные грузовики, которые могут подбросить ваших людей в нужное место.



Для многих поклонников чистых



wargame'ов будет в новинку организация хода в The Ardennes Offensive. В отличие от ставших почти стандартом в военных походовых играх разбиений на фазы — атака, передвижение и т.д., здесь реализована универсальная система. То есть атака может начаться непосредственно после какого-то марша, а затем, если остался резерв, ваша дивизия сможет двигаться дальше.

Само собой, любое из боевых подразделений может совершить только определенное количество атак за ход. Обычно речь идет об одной атаке. В целом такая система передвижений и нападений весьма удобна, хотя может вызвать некоторое недопонимание у закостенелых поклонников жанра. В ходе битвы вам могут приходить руководящие директивы из центра, которые вы обязаны выполнять. Даже если это в данный момент и губительно. Война, и приказы на ней не обсуждаются. Даже если вы гений, а все ваши начальники — ослы.

Снабжение

Очень важная стороны игры — своевременное обеспечение войск продовольствием, боеприпасами, а также прочим необходимым в бою довольствием. Центры снабжения находятся в некоторых городах. Разумеется, захват оных очень важен для обеспечения собственных войск и перекрытия кислорода врагу. Полностью "затоваренная" армия действует на все 100%, если же чего-то не хватает, то ее боеспособность резко падает. Заключается это не только в более медленном передвижении, но и в уменьшении огневой мощи, падении боевого духа и прочих неприятных вещах.

Engine, графика, звук

Engine надо честно признать весьма удобным, но я бы не сказал, что он "интуитивно понятен". Впрочем, очень скоро все встает на свои места. Приятно и то, что в любой момент можно вперить свой взор в зоны контроля, центры снабжения, важные диаграммы передвижения войск и некоторые другие схемы. Что всегда облегчает жизнь игрока. А вот графика The Ardennes Offensive меня несколько озадачила. Особенно ее пасхально-веселенькая палитра. Впрочем, будем точны: у подобных wargame'ов это стало как бы нормой — иметь ординарную, чуть устаревшую графику. Чай не Q-киллеры.

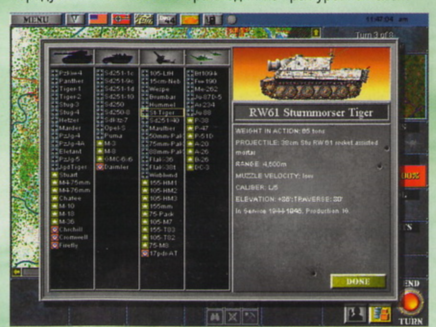


Звук, а точнее, музыка, напротив, заслуживает похвальной грамоты. Игра, занимающая на диске не более 50 мегабайт, умудрилась обойтись практически без sound-эффектов. Зато все остальное CD-пространство отдано под трековую музыку. И какую! Допускаю, что сама по себе она не бог весть что, но зато насколько удачно вписывается в игру! Результат — полное аудиопогружение в игру, чего порой так не хватает не только wargame'ам, но и играм других жанров. Не ведаю, были ли эти композиции специально написаны для The Ardennes Offensive, либо просто откуда-то позаимствованы, но эффект получился мощный.



AI

"Электронный мозг" The Ardennes Offensive также заслуживает отдельной главки в нашем коротком рассказе. На вопрос, чем создатели занимались в течение двух с лишним лет, главный дизайнер Ian Trout без запинки ответил: "Оттачивали AI". Разработчики уверяют, что алгоритмы искусственного интеллекта, реализованные в этой игре, это лучшее, что они сделали за свою 15-летнюю карьеру. Более того, это лучшее из того, "что было создано в мире прежде". Звучит нескромно, но, думаю, за два с половиной года действительно можно сотворить из AI достойного соперника. И, похоже, это правда. Уверен, многих порадует возможность выбрать один из трех уровней сложности, найдя для себя самый подходящий. Разумеется, для фэнов созданы и все условия для многопользовательской игры — сеть, модем, e-mail...



Результат

Любопытный факт: почти у каждой фирмы, занимающейся wargame'ами, есть собственная вариация на тему Ardennes Offensive. Подобные продукты выходили и у Avalon Hills, и у TalonSoft. Но эта версия, пожалуй, оставляет самое приятное впечатление. Мощный AI, удачные, сбалансированные правила, обширная информационная база для "студентов" — все это в целом делает первую часть сериала "Решающие сражения Второй мировой" заметной на фоне современных военных игр.

Фашизм не пройдет! Удачи в бою!

Decisive Battles of WWII:
The Ardennes Offensive

Разработчик
Strategic Studies Group

Издатель
Strategic Simulations, Inc.

Рейтинги
Графика 70%
Звук 90%
Сюжет 70%

Интересность
75%

Системные требования
Pentium 90+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), Windows 95

Петр Давыдов

Убить дракона!

Честное слово, начинаешь завидовать американским тинейджерам. Сколько у них всяческих настольных игр! И тебе военные — вроде The Great Battles of Alexander, и экономические — вроде Monopoly, и ролевые (море разливанное), и карточные. Или даже костяные. То есть кубичные. Так вот, небезызвестная TSR, оказывается, в свое время приложила руку к созданию настольной стратегической игры *Dragon Dice*. Все взаимоотношения между двумя играющими решались в ней естественным для игр от TSR способом — с помощью кубиков. Недавно некая Indigo Moon при содействии Interplay решила повторить успех Dragon Dice, но уже на новом технологическом витке. Стол был заменен экраном, кубики — спрайтами, а противник на другом конце стола — программой. Что получилось в результате? Сейчас узнаем.

Кавалерийская атака на **Dragon Dice** окончилась полным провалом: понадеявшись на традиционное русское "авось", мы с головой окунулись в игру и... застряли.

Немного о проблемах

Как выяснилось, не мы одни. Даже сытые товарищи из-за океана, с документацией на игру в одной руке и с трубкой телефона "горячей" поддержки Interplay в другой, ощутили некоторую беспомощность при попытках понять правила. Не знаю, как они выпутывались из ситуации, а мы в итоге разобрались. И чтобы избавить вас от тех титанических усилий (во многом, впрочем, бесполезных, потому как игра в итоге оказалась простоватой), что поначалу сопутствовали нашему общению с игрой, давайте остановимся на основных правилах Dragon Dice.

Игра в кости по-научному

По сути, Dragon Dice — игра в кости (кубики). Каждый кубик соответствует определенной армии (одному или нескольким одинаковым бойцам). В оригинальной версии таких кубиков было всего 18. Каждая грань определяет то или иное состояние армии, как то: перемещение, рукопашный бой, оборона, стрельба из лука, использование магии и т.д. У каждой армии (кубика) есть свои, индивидуальные возможности. Перед схваткой мы выбрасываем пригоршню наших армий-кубиков на стол и получаем как бы моментальный "срез" битвы, на основе которого и рассчитываются потери, зачисляется победа или поражение. Сама игра разворачивается в некоем сказочном мире, разделенном на множество отдельных стран со своими столицами.





Цель играющего — первым захватить энное количество этих самых населенных пунктов. Город считается прибранным к рукам, когда армия игрока достигает центрального дворца. Происходит это следующим образом.

Впервые вступив в город, вы оказываетесь как бы на его окраине. Бросив кубики и задав таким образом расположение и возможности ваших армий, вы вольны совершить маневр, то есть переместиться на одну позицию ближе к центру. Если вы одиноки в данном городе — ничто не в силах вам помешать. Если же нет — противник наверняка не захочет допустить вас к центру и выставит свою армию. Еще один взмах руки — и его армии уже готовы к бою. Результат стычки зависит от того, какие армии-кубики находятся под вашим контролем, но, конечно, исход сражения во многом определяется случаем.

Одолев все защитные гарнизоны и достигнув центрального дворца, вы совершаете еще один шаг на пути к победе. Особо хочется отметить, что захват каждого города дает играющему какую-либо дополнительную возможность на все время владения им. Например, делает вас неуязвимым к магии Смерти, позволяет воскрешать погибшие армии, увеличивает познания в магии, дает возможность улучшать здоровье солдат и т.д. Впрочем, захватить город мало — его еще нужно удержать. (Кстати, вся эта суета вокруг городов здорово напоминает игру в "царя горы".)



Создание армий

Начиная одиночную игру, вы можете взять армию из уже готового "набора" или же создать ее самостоятельно. На выбор все виды солдат, все расы. Всего рас 4 (гоблины, коралловые эльфы, карлики и огненные эльфы). При желании можно даже создать войско из представителей разных форм жизни. Также позволено указать, на какой территории будет располагаться ваше "домашнее" войско, где будут передовые силы, и т.д. Словом, создать армию на свой вкус не представляет никаких проблем. Жаль только, что вы не в состоянии редактировать собственно кубики (солдат) и используете уже готовые. Тут уж ничего не попишешь — игра когда-то была настольной, и кубики в ней дорогие, коллекционные. Правда, создатели обещают, что в скором времени выйдут специальные дополнительные пакеты электронных кубиков с новыми армиями и уникальными монстрами на манер карт в Magic: the Gathering.



В бой!

Итак, возможности войск меняются в зависимости от того, какой стороной выпадают кубики. Бросив кости, вы анализируете выпавшую комбинацию и принимаете решение о дальнейших действиях. Например, если рядом стоит огромное войско противника, скажем, со множеством армий в состоянии "маневра", вряд ли стоит предпринимать попытку продвинуться вперед. Все равно дорога будет перекрыта. Возможно, у вас выпало много армий, которые сильны в ближнем бою. Разумеется, в этом случае следует атаковать и постараться уничтожить как можно больше отрядов противника. По тому же принципу принимаются и все прочие решения...



Сражение происходит следующим образом. Игрок выбирает тип атаки и отдает команду. Противник выбрасывает кубики, и вы выясняете, кто располагает бОльшими силами в данном виде атаки. И главное — насколько бОльшими! Этим определяется, кто из играющих будет лишаться части своих сил. Иначе говоря, если вы нанесли неприятелю 5 балов повреждений, а он вам 7, то именно вам придется попрощаться с двумя армиями. Кстати, у играющего есть возможность собственноручно выбрать тех солдат, которые покинут игру.

Здесь, правда, есть одна тонкость. Тип возможных атак и эффективность каждой из них зависят от того, в какой части города располагаются сейчас ваши части. Так, на окраине нельзя вступить в рукопашный бой, в центре — не так эффективны стрелы, и т.п. (К слову, с помощью "дальнобойного" оружия можно проводить "артобстрелы" соседних территорий. Прелесть таких атак состоит в том, что в этом случае враг обычно не может ответить сильным ударом, и игра идет, по сути, в одни ворота. Правда, повреждения от луков и пращей при "личном общении" чаще всего значительно ниже, нежели от мечей и палиц.)

Магия

Какая сказочная игра без волшебства! Есть магия и в Dragon Dice. Пять стихий — Воздух, Вода, Огонь, Земля, Смерть — заключают в себе различную магическую силу. Каждая раса владеет собственным волшебством. Так, гоблины повелевают стихиями Земли и Воды, коралловые эльфы — Воздуха и Воды, карлики — Земли и Смерти, огненные эльфы — Огня и Смерти. Этим определяются те магические заклинания, которыми будут владеть ваши армии. Каждое из них (всего по пять от каждой стихии) требует определенного количества "магических очков", возрастающего с ростом силы заклинания. Среди 25-и "волшебных слов" встречаются, например, "воскрешение мертвых", "уничтожение любой вражеской армии", "мгновенное перемещение солдат в другой город", "создание помех для маневров врага"... Магическая атака проводится в свой ход — вместо маневров или рукопашной. Разумеется, делать это имеет смысл, когда у вас на данный ход "выпало" достаточное количество магов.



Таким образом, выбрасывая кубики, вы определяете общее количество магических баллов, которые предстоит распределить между соответствующими заклинаниями. Нерастраченные очки сгорают, но, к счастью, абсолютно безвредно для окружающих... В каждой магической школе есть собственное заклинание "вызов дракона", относящееся к самым "дорогим" волшебствам, но, поверьте, они того стоят. Недаром ведь игра называется Dragon Dice.

Драконы

Драконы на этой земле просто ЖИВУТ. Это вы со своими армиями приходите и уходите, а они исстари спокойно почива-



ют в своей драконьей пещере и никому ничего дурного не делают. Прочие обитатели страны, прознав про драконов, принялись использовать их для "авиационно-бомбовых" ударов по вражеским территориям. В начале каждой миссии в пещере уже находится какое-то количество разнообразных драконов. И если игроки владеют соответствующими видами магии, то по ходу игры этих драконов можно "вызывать". Однако помните, что у дракона нет ни врагов, ни друзей. Поэтому, "вызывая" дракона, смотрите не перепутайте неприятельские земли со своими. Чревато...

Кампании и типы игры

Начинать DD приходится с выбора: либо вы играете мультиплейер (отрадно, что поддерживается весь набор современных средств этого милого дела), либо соло. Остановимся на втором. Отметая предложение поиграть в "одноразовую" игру, сразу же начинаем кампанию за какую-нибудь из рас. Вот здесь-то и начинается самое неприятное. Мало того, что у игры практически напрочь отсутствует сюжетная предыстория, но и задания во всех миссиях этой "кампании" сводятся лишь к тому, что кто-то пришел на ваши земли и этого кого-



то надо прогнать. Автор этих строк прошел 14 миссий в одной из кампаний, но ничего так и не изменилось. Будто их, этих миссий, и не было! Никакого развития...

AI

Тут самое время упомянуть AI. Ситуация усугубляется еще и тем, что с движением вперед игра совершенно не усложняется. Так что я даже и не понял, силен AI или слаб. Скорее всего — он НИКАКОЙ! Выигрыш достигается "на раз", что напрочь отбивает игровой интерес.

Графика

Один из важных моментов, которые игра может приобрести при переводе из "настольной" версии в компьютерную, это графика и звук. К сожалению, создатели Dragon Dice не воспользовались возможностью сделать игру красивее, ибо графическое оформление весьма безыскусно. То же самое можно сказать и о звуковых эффектах. Из удачных находок можно отметить огромную, в полэкрана руку игрока, выбрасывающего кубики, в которую превращается ваш курсор во время броска. А вот анимация процесса битвы вызывает крайне отрицательные эмоции — армии противников стоят как вкопанные, и лишь двое солдат с разных сторон реки машут топорами. И это все? Через некоторое время отображение сражений просто выключаешь, благо такая возможность в игре есть. Кстати, удивительный факт. Игра идет в окне, которое почему-то нельзя растянуть на пол-



ный экран. Так что, играя, вы непременно будете видеть часть обоев вашей любимой Windows 95.

В общем и целом

Словосочетание "настольная игра" вызывает у меня приятные ассоциации. Мне представляется летний вечер на дачной террасе, чай и лампа с абажуром над круглым столом. Что остается от настольной игры после ее переноса на компьютер? Как запрограммировать дружеское общение, на какой носитель записать теплый летний вечер? Остаются правила, знакомые лишь посвященным, да название. Боюсь, Dragon Dice относится к разряду тех игр, которые умирают при "компьютеризации".

В качестве серьезной стратегической игры Dragon Dice совершенно не "тянет", а для забавной детской игрушки у нее не слишком яркий и запоминающийся внешний вид. Усилия, затраченные на освоение правил, едва ли стоят конечного результата — игра оказывается достаточно примитивной.

Мне кажется, у Dragon Dice не будет большого будущего, и до популярности компьютерного варианта Magic: the Gathering ей никак не дотянуть. И в этом нет вины авторов и издателей, просто игра сама по себе "слишком настольная".

Dragon Dice можно смело порекомендовать тем, кто когда-то играл в TSR'овскую версию и до сих пор вспоминает ее добрыми словами. Для таких людей Dragon Dice будет истинной находкой. Впрочем, в любом случае игру все равно надо посмотреть — хотя бы для того, чтобы сделать собственные выводы. Dragon Dice совершенно не "жадна" до системных ресурсов, так что не отнимет у вашего компьютера много машинного времени. И если M:tG вас слишком "загружает", попробуйте Dragon Dice. Гарантирую, думать не придется.

Dragon Dice

Разработчик
Indigo Moon
•
Издатель
Interplay
•
Рейтинги
Графика 75%
Звук 75%
Сюжет 65%
Интересность
70%

Системные требования
486DX2/66 (лучше 486DX4/100), 8 Мбайт RAM, 40 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95



СИМУЛЯТОРЫ

- 688(I) Hunter/Killer
- X-Car: Experimental Racing

688(I) Hunter/Killer
"Девяностопроцентными рейтингами и "Нашими выборами" мы не разбрасываемся. На данный момент 688 является одним из лучших симуляторов подводной лодки..."

44

X-Car: Experimental Racing
"...так и не нашлось "простого гениального программиста", который наконец-то сделал бы человеческий трехмерный engine для несчастной фирмы Bethesda."

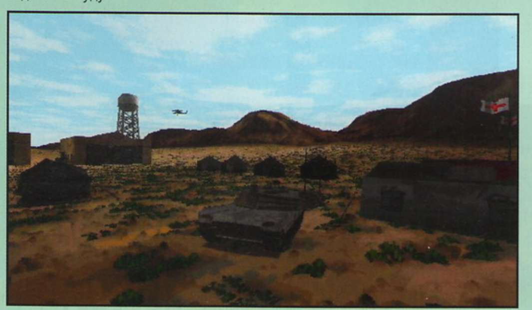
42

Armored Fist II
"...Voxel Space 2 действительно "подлечил" графику в игре. Более того, он заставил ею восхищаться."

38

Танк для патриота

Если вы переполнены патриотическими чувствами ко всему российскому, танковый симулятор **Armored Fist 2** не ваша игра. В том случае, если ваша натура протестует каждый раз, когда видит горящий Т-80, держитесь подальше от продуктов фирмы NovaLogic. Потому как в ней тоже обитают патриоты, только американские. А они, как известно, на нашей броне ездить не будут.



Однажды взявшись моделировать продукты американского военно-промышленного комплекса, NovaLogic, похоже, никак не может остановиться. Продолжение получил Comanche, появился F-22 Lightning 2. Специальный engine для изготовления правдоподобных ландшафтов Voxel Space также был полностью переработан. Подошла очередь Armored Fist. Первая часть симулятора была абсолютно неиграбельна — благодаря абсолютно ужасному графическому исполнению. Стрелять комком битмэпов по серым кучкам битмэпов же мало кому хотелось. NovaLogic, кажется, приписала неудачу возможности игры за русских. И в продолжении Armored Fist сурово искоренила это зло: отныне мы обречены изучать и любить M1A2 Abrams — танк, обожаемый каждым янки.

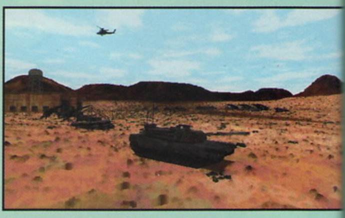
Ну а Voxel Space 2 действительно "подлечил" графику в игре. Более того, он заставил ею восхищаться. Потрясающе детализованная, красивая и гладкая, она сразу заставляет забыть о неприязни к изделиям штатовских вояк. Тем более, что все модели техники очень похожи на их реальные прототипы — будь то US Army Force или стройбатовский БТР. У них нет



БТРов? Не важно! Если вы видели последний "Команч", то помните, что земная поверхность с ее глубокими оврагами и холмистыми перелесками, отдельно стоящими деревцами, кустами и всем тем, чем богаты европейские, африканские и среднеазиатские ландшафты, тоже выглядит весьма привлекательно. Говоря о Европе, авторы игры намекнули на возможную смену времен года. Быть может, повоюем и зимой!

NovaLogic заверяет, что нам придется активно использовать особенности ландшафта в процессе миссии. Подобраться поближе к противнику незамеченным помогут те самые овраги или перелески. Следует учитывать как возможность визуального обнаружения, так и помощь радара. Тем более, что против вас "работают" БМП, БРДМ, Т-72, Т-80 и новенький Т-90.

Авторы симулятора щедро наделили наших врагов полезным оборудованием и техникой. Но еще больше повезло нам. Abrams — это такое сокровище! А если точнее, склад электроники и полезных примочек. Не углубляясь в детали, скажем, что игроку позволено "копаться" в солидном арсенале снарядов, использовать дымовые шашки и "термальные" приборы наблюдения. Кроме того, вы сможете буквально облазить всю машину, посидев на месте водителя, стрелка и двух "креслах" командира — внутри и вне башни.



Как всегда, NovaLogic приготовила максимально возможный набор режимов игры. "Из менюшки в бой", одиночные миссии и целые кампании (их четыре штуки — Европа, Африка, Средний Восток и Азия). Выполняя задания и получая повышения, через определенное время вы сможете командовать подразделением в 32 танка. Работающие над AI программисты клятвенно заверяют, что на этот раз компьютерные помощники будут очень умны и полезны. Они получили хороший урок в лице компьютерного напарника из Comanche 3, который стрелял по своим, проваливал внезапные атаки и вообще дебоширил на полную катушку. Да и летал на "троечку".

К сожалению, NovaLogic ограничила максимальное количество "живых" игроков восемью. Зато авторы обещают не только совместные баталии, но и своеобразный deathmatch — четыре на четыре человека.

Выход игры ожидается уже к концу нынешнего лета.

Очередной F-16

За последнее время достаточно именитая фирма Interactive Magic выпустила сразу несколько компьютерных игр, причем разных жанров — от стратегии до симуляторов. Появившийся на днях iF-22 (рассказ об этой игре, скорее всего, будет в следующем номере .EXE) произвел довольно



странное впечатление, как, впрочем, и большинство игр, выпущенных фирмой в 1997 году: редакционная публика никак не может понять, нравится ей iF-22 или нет. Но I-Magic, не обращая внимания на наши сомнения, уже кует следующий симулятор...

И какой! Моделирование F-16 стало порочным хобби каждой команды программистов, занимающейся симуляторами. Настал черед I-Magic и ее **iF-16**. Заметьте еще раз, фирма развернула работы над игрушкой даже не дождавшись реакции фэнов на iF-22. Впрочем, на этот раз I-Magic объединила свои усилия с Digital Integration, сработавшей Apache и Hind.

По заявлениям разработчиков, новый симулятор должен стать абсолютно универсальным, то есть доступным и интересным как новичкам, так и закоренелым пилотам. Специально для этого разрабатываются две отдельные модели полета: аркадная и "серьезная". Кроме того, на ваш выбор три режима игры: тренировочный, одиночный вылет и кампания. В первом вы найдете около двадцати миссий, которые вам предстоит преодолеть под неусыпным надзором тренера. Вас научат управлять тем, что американцы до сих пор считают лучшим универсальным истребителем. Выбрав второй режим, вы оказываетесь высоко в небесах, прямо в эпицентре разгорающегося воздушного боя. Можно взять на борт неограниченный боезапас или сделать свой F-16 неуязвимым. В любом случае, по прошествии некоторого времени вы капитулируете — вражеских самолетов становится все больше, а их пилоты все более изощрены. Ну а кампании (их несколько) в Израиле, Кипре и Корее надолго оторвут вас от реального мира.

Пройти в сумме больше шестидесяти заданий — вещь нешуточная. Если

же вам хочется просто побаловаться — помните, что в вашем личном файле записываются все победы и неудачи в любых миссиях любого режима. А от этой статистики зависит прежде всего ваше продвижение в ранге. Чем больше чин — тем больше привилегий и ответственности вам



положено. Игрок сам назначает себе ведомых, планирует задание от начала и до конца, а также снаряжает к вылету любимую "птичку". Арсенал F-16 в игре велик, к тому же он отражает все самое новейшее оборудование, доступное настоящим пилотам.

А теперь о тех, на кого можно обрушить всю эту замечательную мощь. Digital Integration и I-Magic на славу потрудились, создавая бесчисленные модели наземной техники, кораблей, самолетов и вертолетов. Разумеется, все постройки также предназначены для безжалостного уничтожения. Кроме того, в запасе всегда имеется вариант игры с приятелем: друг против друга или совместно. Сражения по сети обещают быть еще более забавными: deathmatch-режим обеспечивает воздушную потасовку шестнадцати участников. Бой ведется до тех пор, пока в воздухе не останется лишь один герой.

iF-16 разрабатывается сравнительно недавно, но авторы обещают игру к октябрю или ноябрю 1997 года. Поддержка 3D-акселераторов не планируется. Жаль.

Будь инженером!

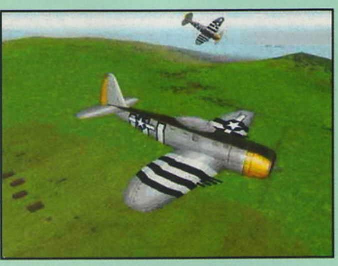
В последние месяцы Второй мировой в небе над Германией появились необыкновенные самолеты. Немецкие инженеры первыми создали и испытали в бою реактивный истребитель, шокировав американских летчиков, беспечно шатавшихся по европейскому небосклону. Вероятно, все знают о существовании таких самолетов, как Me 262, но кто слышал о



XP 77 или Me 263? Единицы. А ведь эти машины существовали! Конечно, они не могли изменить ход истории — для Германии все уже было кончено. Но если бы они появились раньше, скажем, в 1943-м? Что бы произошло?

Благодаря альянсу Dynamix — Sierra On-Line у любителей симуляторов теперь есть возможность прикоснуться к истории. И изменить ее. Вы становитесь во главе подразделения таких самолетов. Их называли **X-Fighters**.

Неудивительно, что аналогичным образом была названа и новая игрушка. У игрока есть уникальный шанс не только полетать на этих прототипах, но и попробовать себя в их конструировании. В вашем распоряжении целое конструкторское бюро. Называйте его своим именем и начинайте эксперимен-



тировать. Вы найдете реально существовавшие авиационные двигатели, проекты фюзеляжей, крыльев и вооружения. Разрабатывайте свой самолет и воюйте! Только не забывайте продолжать исследования, открывая новые пути в авиастроении. Свежие технологии позволят вам создавать невиданные доселе самолеты. Балансируйте мощность, огневые возможности и маневренность вашего истребителя. Он должен быть лучшим! И тогда, быть может, вы имеете шанс принести своей Родине победу. Правильность своих идей и качество самолетов пользователь сможет испытать лишь в боевой кампании.



Введя "редактор самолетов", Sierra не могла не обеспечить X-Fighters солидной multiplayer-поддержкой. К услугам "горячих голов" целых три веселых соревнования — Furball, Scorched Earth, Swarm. В Furball каждый сам за себя. Деритесь: победителем станет пилот, первым набравший оговоренное число фрагов. Условия победы во втором соревновании очень просты: за ограниченное время надо нанести как можно больший урон окрестным полям, селам, городам. Ну а что касается Swarm, то это чисто оборонительная операция. На вашу базу организовано нападение, и вы должны сбить максимальное количество вражеских истребителей.

X-Fighters должны появиться на прилавках магазинов к нынешнему ноябрю. Windows 95 обязательна.

Еще один кирпич в стене F1

До некоторых пор незаметная Ubi Soft в мгновение ока стала сверхпопулярной — и все благодаря своему гениальному детищу Pod. Игрушка не только была хороша, она поддерживала почти все современные технологии, включая MMX и 3D-ускорители. Теперь разработчики, в аркадно-гоночный симулятор которых до сих пор ожесточенно рубится весь Интернет, планируют выпустить настоящую гоночную игру. На этот раз **F1 Racing Simulation**, что само по себе намекает на куда как большую "симуляционность".



Игра уже получила лицензию ассоциации FOCA, а значит, содержит 22 абсолютно точных копии автомобилей "Формулы-1" и 16 реальных трасс, на которых проходят чемпионаты мира. В разработке симулятора участвовали инженеры концерна "Рено" (Renault), которые выверяли точность воспроизведения гоночных болидов и их поведения на трассе. С их помощью было создано 12 типов конфигурации гоночных автомобилей: под каждый

тип трассы и всевозможные погодные условия. При повреждении любого важного узла автомобиль будет вести себя соответственно. Словом, реализм гарантирован.

Симулятор предлагает 7видов гонок, два модели управления и четыре уровня сложности. Последнее влияет на поведение компьютерных гонщиков. Обещается, что AI будет очень зловредным и заслужит не одно нехорошее слово во время заезда. Что, впрочем, только говорит о его качестве.

Повторимся: все трассы воспроизведены очень точно — вплоть до распоследнего рекламного щита. Заметьте, указанные на щитах фирмы не являются спонсорами игры — это дань реализму. F1 Racing позволит соревноваться обычным 8 игрокам по сети и (внимание!) паре автобойцов на одном компьютере (верный split screen).



Симулятор потребует как минимум Pentium 120, но авторы сразу рекомендуют P166. А еще лучше — 3Dfx-карту. Приведенные шоты, судя по всему, сняты с версии игры для Voodoo Graphics. Качество? Смотрите и судите сами.

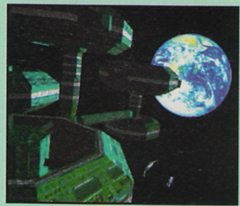
Тайна десятой планеты

Bethesda Softworks любит экспериментировать. Несмотря на тот факт, что истинным призванием сотрудников компании оказалось создание RPG, программисты-трудоголики упорно продолжают испытывать "на прочность" все известные жанры. Пользователь уже познакомился с фирменным 3D shooter'ом Future Shock и демо-версией гоночного симулятора X-Car. Настала очередь космических симуляторов. Дрожите Origin и LucasArts!

Имя **The 10th Planet: Terror From Beyond Pluto**, космической оперы от фирмы Bethesda, уже появлялось в прессе примерно пару лет тому назад. Игрушка была широко разрекламирована, и многие с интересом ожидали скорого выхода обещанного. А его, как правильно замечает народная мудрость, три года ждут. Похоже, что поговорка окажется абсолютно верной.

С самого начала разработчики The 10th Planet хвастались уникальным графическим engine'ом, "который превзойдет все ожидания фанатов жанра". Впоследствии дело замяли, и симулятор плавно исчез из списков разрабатываемых проектов. Теперь игра появилась снова. Новый 3D Xngine абсолютно готов и действительно выглядит неплохо. А работает он в разрешении... 800x600!

Авторы графического чуда оказались невероятно скромными. "Нам пришлось выбирать между 16-битным цветом и разрешением 800x600", — заявили они. Выбор пал на последнее по одной элементарной причине. Просто в этом графическом разрешении можно рендерить (render) до пятидесяти (50!) космических кораблей одновременно. Скромненько и со вкусом, не правда ли? Авторы уверяют, что "средненький "Пентиум" во время игры практически не тормозит: он удивит вас очень хорошо сделанными моделями кораблей — от маленьких истребителей-перехватчиков до целых боевых станций. Приближаясь к такой махине, невольно вспоминаешь "Звездные войны" и нападение повстанцев на Звезду Смерти..."



Пытаясь всюду найти свой подход к решению проблем, Bethesda сочинила довольно нестандартную сюжетную линию. Дабы отличаться от тех же Star Wars и серии Wing Commander, "Десятая планета" оставит пользователя совсем недалеко от дома. Оказывается, в родной Солнечной системе давно обитают злобные пришельцы, и как раз в данный момент они решили отправиться в крестовый поход против человечества.



Интересно, что разработчики симулятора тщательно перетасовывают научные факты и чистую научную фантастику. Используя реальные данные NASA о нашей системе, специалисты из компании Bethesda аккуратно моделируют планеты, их спутники и даже пояса астероидов. Всего в игре ожидается более 80 "настоящих" космических объектов и тел, каждое из которых подчиняется законам физики и способно взаимодействовать с игроком. Между тем The 10th Planet вовсе не претендует на звание "обучающей" игры. Просто игрок сможет узнать немало интересных фактов, не отрываясь от процесса избиения гадких пришельцев. К счастью, Bethesda не стала концентрироваться на "научной" теме и позаботилась об играбельности симулятора. В том случае, если игрок внезапно захочет начать игру сначала, его ожидает сюрприз: изменяются координаты всех космических станций и даже орбиты планет. Более того, варьируется количество и расположение астероидных поясов.

Но "Десятая планета" все-таки не удержалась в рамках жанра и является интересной смесью симулятора и стратегии. Да, именно стратегии. Bethesda разумно не решилась делать Wing Commander-клон и пошла своим путем. Вместо огромного количества full motion video и фиксированного дерева миссий игрок получает в свое распоряжение весь Млечный Путь. Точнее, его карту. Таким образом, пользователь имеет представление о состоянии дел на всей протяженности фронта. Каждый раз начиная сражение против инопланетного агрессора, вы сами выбираете те миссии, в которых вам хотелось бы принять участие. Раз часть игры, пусть малая, названа стратегической, значит, не миновать встречи с военной экономикой. Ничего сложного — надо лишь беспокоиться о добыче ресурсов на планетах, развитии индустрии, поиске новых залежей полезных ископаемых. Чтобы сделать этот нудный процесс немного интереснее, авторы добавили возможность обнаружения инопланетных технологий. Получив сообщение о выявлении разбитого корабля пришельцев, вы вольны выбирать — стоит или нет отвоевывать ценный приз. В случае, если вы все-таки захватили корабль, в следующей миссии вам придется охранять то грузовое судно, которое должно доставить найденные артефакты на исследовательскую космическую базу. Тенденция ясна? Вы сами находите неприятности на собственную голову.

10th Planet найдет применение даже вашим инженерным талантам. Посудите сами: вам когда-нибудь разрешали самому конструировать космический истребитель? А крейсер? Bethesda приготовила пять типов кораблей для кулибиных. В принципе, можно их не трогать, но гораздо веселее выкинуть из корпуса весь хлам и обустроить посудину по собственному разумению. В запчастях можно легко запутаться — их больше 80 штук! Впрочем, не надейтесь получить все игрушки сразу. Чем выше ваш ранг, тем больше привилегий вы имеете, тем больший



корабль вам разрешают пилотировать. Что касается сборки судна, то опытные игроки сразу вспомнят MechWarrior 2. Единственное ограничение — максимальный вес. Но в "Десятой планете" все гораздо более серьезно, ведь вы ставите на корабль тот двигатель, тот бортовой компьютер, радар и прочие важнейшие компоненты, которые вам покажутся наиболее подходящими для данной миссии. Разумеется, каждый сможет побряцать любимым оружием — только вы определяете типы бортового вооружения.

На законный вопрос "Зачем все это нужно?" существует очень логичный ответ. Вам ПРИДЕТСЯ каждый раз подгонять свой истребитель под условия среды. К примеру, около Юпитера ваши любимые самонаводящиеся ракеты будут работать просто отвратительно — помехи от сильного электромагнитного излучения. Есть и еще один нюанс: система поломок. В серии WC (или в любом симуляторе от LucasArts) корабль сначала теряет защитное поле, затем броню и, наконец, взрывается. Ответ фирмы Bethesda таков: под прицельным огнем выходят из строя определенные бортовые системы; зачастую вы сможете улизнуть и привести свое дырявое космическое корыто до ближайшей станции.

Дата выхода игры еще неизвестна. Звучат знакомые фразы: "У нас все в порядке! Главное, что Xngine готов". При этих словах однажды уже обманутая публика лишь болезненно морщится. Впрочем, наши источники в Bethesda тонко намекают на октябрь 1997-го. Верить — не верить?..

Куда изволите?

Если бы Microsoft купила частную авиакомпанию, то вышеприведенный подзаголовок, без сомнения, стал бы ее девизом. Ну а пока MS натаскивает своих (и чужих) пилотов на бесконечной серии MS Flight Simulator. Последний чудо-имитатор будет носить гордое название... **MS Flight Simulator 98**. Нет слов, оригинально.

По утверждениям главы проекта, работа над следующей частью "авиамыла" началась сразу же, как только закончилась суета вокруг MS FS for Win'95 (еще одно классное название!). Традиционно, Microsoft была скупа на подробности, но все же смогла выдать несколько фирменных секретов.

Во-первых, новый FS будет поддерживать Direct3D, что автоматически означает "дружбу" со всеми совместимыми 3D-акселераторами (вроде 3Dfx,



Rendition и пр.). Среди прочих достоинств числится поддержка MMX и "force feedback"-джойстиков. Разумеется, подобные вещи будут возможны лишь с помощью DirectX 5.0. Оставив проблемы железа, вернемся к симулятору. Летчики со стажем сразу вычислят четыре новых летательных



аппарата: Cessna 182, Skylane, Learjet 45 и Bell 206B JetRanger. Последнее — вертолет! Заметьте, это первая попытка сделать гражданский симулятор вертолета! Проблема создания модели полета именно этого летательного средства оказалась самой тяжкой. В отличие от дорогостоящих военных вертолетов, гражданские модели не имеют такого количества бортовых компьютеров, значительно облегчающих управление винтокрылой машиной. Отсюда — масса нюансов в управлении, которые обязательно надо учесть. Иначе, прощай реализм!

Если одних пользователей порадует новая графика и самолеты, то других привлечет multiplayer-режим. Некоторые удивятся, как можно играть совместно, не делая друг по другу ни одного выстрела. Microsoft изо всех сил постаралась решить и эту проблему. Вы сможете опробовать свое мастерство на разнообразных аэрошоу, воздушных гонках, соревнованиях по воздушной акробатике. Служба Internet Gaming Zone предоставит вам возможность похвастаться умением перед тремя товарищами. Более того, каждый участник сможет прилететь "на стрелку" на собственном самолете, созданном с помощью Flight Shop.

MS намеревается выпустить Flight Simulator 98 к Рождеству этого года. Спешить некуда — сначала надо дождаться DirectX 5.0.

Только Voodoo!

Идея использования 3D-акселераторов прочно завладела умами разработчиков компьютерных игрушек. Один из самых популярных ускорителей — продукт фирмы 3Dfx на чипсете Voodoo. Так вот, одной из первых игрушек, выпущенных только под 3Dfx и не запускающихся без упомянутой видеокарты, станет **Powerslide** от Emergent Software.



Powerslide — это гонки по пересеченной местности на автомобилях, напоминающих нечто среднее между hot rod'ами 50-х годов и современными багги. Графика в игре — на уровне. В среднем счетчик FPS (frames per second — кадры в секунду) застыл на цифре 60. Между тем помимо скорости Powerslide может показать и некоторые новые алгоритмы. К примеру, алгоритм уменьшения/увеличения трехмерных объектов в игре ранее нигде не применялся. Обычно при приближении объекта количество его плоскостей увеличивается. Зачастую это заметно, и предмет странно "дергается". Чтобы устранить подобную неприятность, программисты Emergent Software "морфят" (morph) один объект в другой, более детализованный.



Игра находится в разработке лишь недавно, но графика уже сейчас очень хороша. Осталось лишь добавить детали ландшафта — и в путь!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**

(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Посредственность на колесах

X-Car: Experimental Racing

Александр Вершинин

*Надо заметить, что первый гоночный симулятор от фирмы Bethesda уже был пропущен через пристальный "Первый взгляд" Game.EXE. Это знаменательное событие было отражено в третьем номере нашего журнала. "Что же случилось? — вежливо спрашиваете вы. — Мы всегда считали, что "Взгляд" может быть только первой свежести..." Так и есть. Просто любимая (заслуженно) RPG-поклонниками Bethesda выпустила вторую демонстрационную версию **X-Car: Experimental Racing**. На этот раз для 3Dfx-ускорителя.*

Любопытство победило, и нам захотелось выяснить, сумела ли именитая фирма подправить свой "первый блин" в области симуляторов.

X-Car vs. Carma

Так уж случилось, что в это самое время любимая X-Наркологом SCI выкинула в просторы международной сети Интернет бета-версию 3Dfx patch'а для широко известной и глубоко обожаемой редакцией .EXE игрушки Carmageddon. Нам представилась уникальная возможность сравнить "3D-ускоренные" исполнения аркадного и "серьезного" симуляторов. И результаты не заставили себя ждать. Они заставили лишь удивляться.



Поскольку речь зашла о "косметическом ремонте" игровых engine'ов посредством культового ускорителя, то прежде всего обращаешь внимание на скорость игры и качество изображения. Ну так вот: SCI свое домашнее задание сделала. Ровненькие, сверкающие модели автомобилей сразу поднимают настроение на 100 процентов. Зрачки расширяются, адреналин ведрами сливается в кровь, палец судорожно давит на "газ". При каждом столкновении машины мнутся, а то и вовсе собираются в гармошку, напоминающую известную деталь длинных автобусов "Икарус". Разбитые соперники ярко и дымно полыхают, позволяя насладиться чисто "акселерированным" эффектом: густым, черным, но все-таки полупрозрачным дымом. Великолепно! "Железный" (то есть hardware) туман ложится на трассы, заставляя отчаянно ругаться — противники ловко сворачивают в этот кефир и прячутся там.

Да, Carmageddon на высоте. FPS немного низковато, но, во-первых, это "бета", а во-вторых, попробуйте отследить 527 пешеходов (извините, педестрианов), шесть сумасшедших автомобилей с их тенями, а также огромный кусок ландшафта, в каждый уголок которого вы можете забрести.

Если вам кажется, что ваши дела — "табак" и вообще у вас депрессия, поиграйте в X-Car. Через пару минут появится неискоренимое желание отправить в Bethesda'у факс или e-mail с соболезнованиями, и настроение поднимется. Похоже, своими демо-версиями разработчики отчаянно пытаются отпугнуть тех отставших фанатов, что еще ждут полной версии игры. Понимаете, если уже 3Dfx не помогает "вытянуть" графику, то следующая ближайшая инстанция — сам Господь Бог.

Слов нет, симулятор больше не тормозит в SVGA. Текстуры гладкие, воздушные шарики взмывают вверх, а "колпачки" ограждения разлетаются во все стороны, когда вы на них наезжаете. Но. Модели автомобилей остались как уродливыми, так и слишком упрощенными. Bethesda просто не трогала их. Заявленная в настройках графики тень прочно забита под автомашину — на трассе перманентный полдень. А в Петропавловске-Камчатском?.. X-Car обеспечивает сразу несколько видов в игре: один внутри и энное количество снаружи. Внутренний мгновенно отметается по причине позорности интерьера автомобилей. Там даже руля нет! Зато есть паратройка циферблатов и два загадочных тумблера. Самая умная догадка об их назначении: отстрел передних и задних колес. Не смешно? Взаимно.

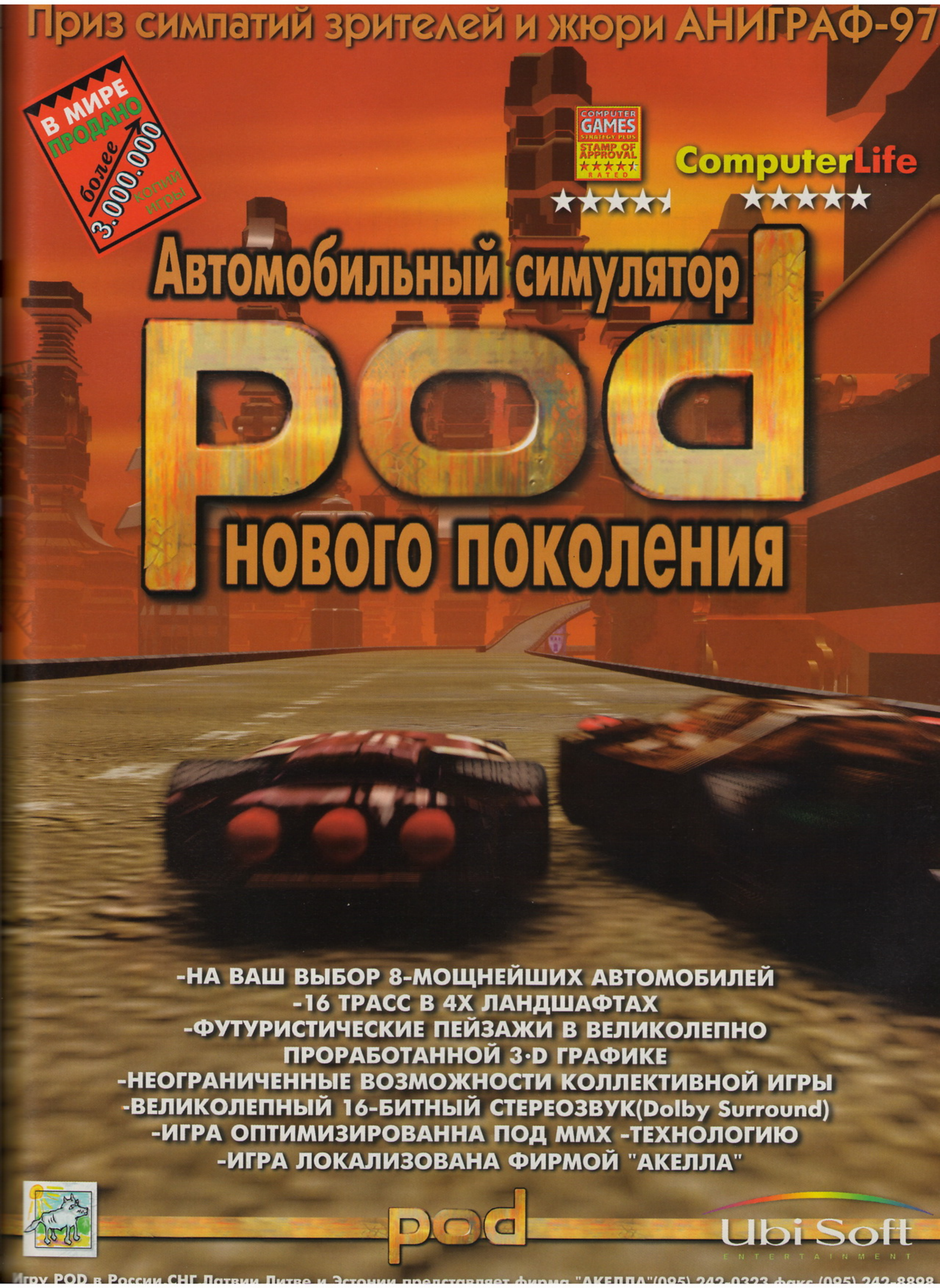


Немного о реализме

Хочется плакать полчаса, но усилием воли продолжаем играть. Уникальная кнопка "F5", отключающая помощь в вождении, переключении передач и даже торможении, в конце концов была найдена и использована. Сразу стало очевидно, зачем компьютер усердно тормозил на поворотах. Чтобы скрыть поведение поворачивающего автомобиля на скорости. Ощущение непередаваемое... Наш X-автомобиль на любой скорости поворачивает практически по одной и той же дуге. Изменения радиуса поворота также не отмечалось. Заносы? Кто произнес это слово? Играя в X-Car, вы не узнаете этого свойства автомашины на резких поворотах. Оставайтесь на асфальте, и вы можете благополучно повернуть на любой скорости.

Хорошие намерения

Люди из компании Bethesda вложили немало интересных идей в проект X-Car. Полная настройка автомобиля — от давления в баллонах до подстройки передач и антикрыльев, сложная система телеметрии, записывающей все параметры испытуемого автомобиля, специальные тестовые полигоны для новых машин. Но не хватает принципиальной "изюминки" — тщательности исполнения. В конце концов, похоже, так и не нашлось "простого гениального программиста", который наконец-то сделал бы человеческий трехмерный engine для несчастной фирмы Bethesda. Корпорация большая — почему бы не нанять SCI?



Приз симпатий зрителей и жюри АНИГРАФ-97
В МИРЕ ПРОДАНО более 3.000.000 копий игры
COMPUTER GAMES STRATEGY PLUS
STAMP OF APPROVAL
RATED
ComputerLife
Автомобильный симулятор
pod
нового поколения
-НА ВАШ ВЫБОР 8-МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
-16 ТРАСС В 4Х ЛАНДШАФТАХ
-ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО ПРОРАБОТАННОЙ 3·D ГРАФИКЕ
-НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
-ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК(Dolby Surround)
-ИГРА ОПТИМИЗИРОВАННА ПОД MMX -ТЕХНОЛОГИЮ
-ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"
pod
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Игру POD в России,СНГ,Латвии,Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА"(095) 242-0323 факс (095) 242-8898

За "дельфинчиками"

Андрей Ламтюгов

Огонь под водой

**Что получится, если из каждого подводного симулятора извлечь все самое лучшее и собрать воедино в новой игре?
Из Silent Hunter взять красивую графику. Из Fast Attack — высокий уровень реалистичности. Из Wolfpack — возможность построения собственных миссий. А из SeaWolf — возможность multiplayer (кстати, редчайшее явление для таких игр).
А получится именно то, что и получилось у Electronic Arts, Jane's Combat Simulations и Sonalysts. Симулятор атомной подлодки под названием *688(I) Hunter/Killer*.**

"Мы хотели создать такую игру, чтобы каждый подводник, взглянув на нее, сказал: "Wow! Здесь не совсем все точно, но если бы все было точно, вас пришлось бы расстрелять".

**Пол Грейс,
исполнительный продюсер 688(I) Hunter/Killer**

Скорее всего, название последней из упомянутых фирм, Sonalysts, вам ни о чем не говорит. Правильно. Она работает на Пентагон — создает... настоящие тренажеры для подводников!

Об имени

688(I) Hunter/Killer. Первая часть названия игры не должна казаться загадочной. Лодки типа 688, они же "Лос-Анджелес", являются одними из самых совершенных в мире. Буковка "I" указывает на последнюю, третью модификацию — самое современное оборудование, ракетные установки вертикального пуска и изменения в конструкции, дающие возможность действовать подо льдом. Последней из субмарин этой серии является тот самый "Шайенн", о котором писалось в пятом номере .EXE. Начиная карьеру, можно выбирать любую из двадцати трех. Все они абсолютно одинаковы, так что это дело вкуса.

О красоте

Вообще, игры и от Jane's Combat Simulations, и от Electronic Arts некрасивыми не были никогда. С 688 ситуация аналогичная. Использован графический engine из US Navy Fighters/ATF. Причем использован не только в трехмерной графике. Синенькие кнопочки на серых панелях также вполне узнаваемы.

Был применен и опыт Tom Clancy SSN: можно в любой момент взглянуть на свою субмарину со стороны, с любого расстояния и ракурса. Причем не только на нее, но и на выпущенные ею ракеты и торпеды. А также на собратьев по multiplayer.





Intro вполне в стиле "Джейнс", хотя, пожалуй, по художественной силе немного не дотягивает до того, что было в Apache Longbow. Несколько неприятный момент — в отсеках лодки нет ни единой души, хотя вся аппаратура работает, а на прокладочном столике стоит чашка кофе.

Звук хорош. CD-музыка, правда, отсутствует, но все остальное вполне на уровне. Самое сильное впечатление производит взрыв вражеской лодки: мощный, раскатистый грохот, треск ломающихся переборок и жуткий рев выходящего воздуха. Голоса команды сделаны так же, как и в Fast Attack, — фразы, смонтированные из кусочков. "Швы" между отдельными словами очень заметны, но к этому быстро привыкаешь.

О познавательности

"Джейнс" есть "Джейнс", и этим все сказано. В конце концов эта корпорация начинала именно с наиболее полных и точных описаний различных боевых кораблей. Она не ударила в грязь лицом и сейчас: хорошая база данных по надводным кораблям, подлодкам, самолетам и вертолетам. Поскольку при нынешнем раскладе Америке приходится воевать в основном со странами "третьего мира", наибольший акцент сделан на описания небольших сторожевиков, ракетных катеров и старых дизельных подлодок.

Недостаток этой базы — отсутствие примечаний аналитиков, написанных в вольном стиле. Из своего предыду-

щего опыта я знаю, что "Акула" в подводной дуэли гораздо опаснее, чем "Виктор-2". Но только из опыта. Сделать такой вывод, изучая упомянутую базу, очень сложно.

И, конечно, присутствует описание лодки 688. Оно состоит из многих глав, сопровождаемых цветными схемами, и живописует всевозможные устройства, стоящие на вашей субмарине, — начиная с автоматизированной системы боевого управления и кончая гидравликой, пневматикой и аппаратурой регенерации воздуха.

О "наворотах"

При распространении таких игр можно придерживаться следующей политики. Раздавать диски всем желающим абсолютно бесплатно. А вот описание продавать за те самые полсотни американских рублей. Можно не сомневаться — покупать его будут. Без этой книжки толщиной в сантиметр в игре уйдешь ненамного дальше, чем без диска. По части "наворотов" 688 не уступает любому из джейнсовских симуляторов и далеко превосходит все, что было создано другими фирмами на аналогичную тему. Прежде самой сложной была Fast Attack. Была...

Чтобы дать представление об уровне имитации, я приведу навскидку несколько вопросов. Если вы не знаете ответов на них, то узнавайте, в противном случае у вас могут возникнуть проблемы. Итак: как распространяется звук в зонах конвергенции? каков частотный диапазон гибкой протяженной буксируемой антенны? а двух остальных антенн? как идентифицировать контакт по частотным дискретам и определить скорость его движения по демодулированному шуму? чем отличается контакт типа "Сьерра" от контакта типа "Мастер" (это вовсе не условные обозначения кораблей)? как проделать триангуляцию, используя данные сферической и буксируемой антенн?..

Чтобы не очень пугать народ, замечу, что со всем этим можно разобраться за пару дней. При наличии описания, разумеется. Изучая его, нужно руководствоваться таким правилом: под водой нет никаких очевидных фактов, все происходит наоборот. Самый простой пример: звук там распространяется не по прямой, а по массе разных траекторий, вплоть до синусоиды.

Однако, временами в игре угадываются черты предыдущего подводного "симулятора" от Electronic Arts — SeaWolf. Технические ляпы в 688 все же есть. В первую очередь они относятся к торпедной стрельбе. Впрочем, это напоминает обычный недосмотр, похоже, у джейнсовских экспертов — настоящих подводников и конструкторов "Лос-Анджелеса" — просто не дошли руки; можно надеяться, что это будет исправлено в первом же патче.

Создавая все это, разработчики сумели избежать основного недостатка Fast Attack: в 688 командиру не приходится заниматься сразу всем, у него есть помощники и в гидроакустической рубке, и в группе слежения за контактами, и на консолях управления оружием. От их помощи можно отказаться, но такой шаг является исключительно добровольным. Об этом мы поговорим чуть позже.

О карьере

Пройти 688 означает пройти ряд миссий: семь учебных, десять одиночных и пятнадцать в режиме кампании. Если проделать все это, то вам сообщат специальный идентификационный код; можно позвонить по указанному телефону в фирму, сообщить



его и получить "дельфинчиков", нагрудный знак отличия для асов подводной войны — два золотых дельфина, между которыми красуется лого Jane's Combat Simulations.

Но все это в далеком будущем, а пока вы, молодой и честолюбивый командир, получаете под свое начало на выбор одну из подводных лодок типа 688(I).

Миссии приятно поражают разнообразием. Помимо стандартных торпедно-ракетных ударов вам придется иметь дело со спецназом — высаживать его и принимать обратно на лодку. Иногда могут послать вытаскивать из воды сбитых летчиков или ставить минные заграждения. Бывают и совсем диковинные задания — например, спасение экипажа затонувшей подлодки (вам придется отправлять к ней специальный самоходный подводный аппарат и уложиться в срок, в противном случае спасаемые погибнут от удушья.)

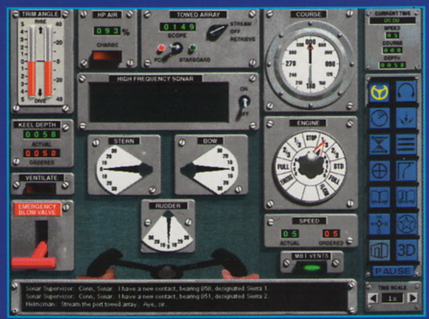
Совет номер один: ВСЕГДА начинайте с учебных миссий, даже если считаете, что ничему хорошему вас там уже не научат. В 688 учебная миссия — это гораздо больше, чем просто подспорье в освоении игры. За эти семь выходов в море вы должны, во-первых, обучить команду, а во-вторых, завоевать расположение начальства.

С первым все ясно: квалификация экипажа измеряется по пятибалльной шкале — от 0 до 4 и постепенно растет. Более опытные спецы работают быстрее и делают меньше ошибок. Расположение же начальства измеряется численно. Эта магическая цифра увеличивается по мере успешного выполнения заданий и уменьшается, стоит только о чем-то попросить. Просьбы бывают двух видов: назначить на лодку более опытного специалиста или поставить ее в док для установки более

совершенного оборудования. Все это, по сути, ничем не отличается от обычной оружейной торговли, которая присутствует в играх про наемников. К моменту завершения учебы экипаж должен быть хорошо подготовлен, а лодка хотя бы в какой-то мере переоборудована.

Учебные миссии — это вовсе не упрощенные боевые. Вам быстро объяснят, чем отличаются тренировочные ракетные пуски от боевых и как действуют специальные торпеды без боевых частей. (Попадание засчитывается, если торпеда в последний момент выполнила резкий отворот от цели и отключилась.) Завершающая миссия, "Mano A Mano" — учебная дуэль с однотипной лодкой. Если вы хотите ее выиграть, позаботьтесь о том, чтобы ваши люди были натренированы лучше, а субмарина была совершенней.

Но вот подготовка завершена. А тут и война подоспела.



Режим "Campaign" отличается от "Single Mission" главным образом тем, что вас по нескольку миссий подряд держат в море, не давая пополнить боезапас. Расходуйте его экономно.

О выживании

Как заметил один из героев С.Лема, если бы на каждый случай жизни можно было написать инструкцию, то командир корабля был бы вообще не нужен. Это так. Но некоторые рекомендации дать все же можно.

Игра проходится без особого напряжения, если задействовать три чита — эксперта-акустика, эксперта по слежению и эксперта по оружию. Эти ребята в дополнение к своим профессиональным качествам обладают исключительно сильной интуицией, позволяющей им делать правильные выводы на основе очень скудной информации. Остальные читы — неуязвимость, бесконечный боезапас и прочее — рассматривать не стоит.



Каждый факт использования читов заносится в личное дело, а в режиме multiplayer тут же сообщается всем остальным игрокам.

Но мы легких путей не ищем. Как играть без этого?

Первое, что нужно сделать в начале любой миссии, — выпустить буксируемую гидроакустическую антенну, снизить скорость до пяти узлов, прочитать боевое задание, принять разведсводку по радио и подготовить торпедные аппараты к выстрелу.

Антенна всегда выпускается на полную длину. В первой боевой миссии "One Step at a Time", которая подробно описана в руководстве, вам скажут, что это не обязательно. Но поверьте мне: слишком отчетливых контактов не бывает.

Разгоняться до скорости в десять узлов и выше стоит лишь в двух случаях: при маневре уклонения от торпеды и если вы всерьез выбились из временного графика. Бойтесь кавитационных шумов, возникающих на высоких скоростях. К сожалению, диаграмма, по которой определяется критическая скорость на разных глубинах, не вполне соответствует действительности.

Старайтесь не стрелять навскидку. Дождитесь, пока элементы движения цели определятся достаточно точно. Но и не тяните с этим делом слишком долго: новейшие подлодки противника (вроде "Акулы") обладают отличными средствами обнаружения, пребывать недалеко от них — значит, серьезно рисковать.

Не занимайтесь ненужной "саморекламой": старайтесь пореже поднимать над водой разные антенны и перископы. Считается, что лучшее устройство для привлечения внимания — включенный радар. Но активный гидролокатор тоже срабатывает неплохо. А самый эффектный способ рассекретить себя — произвести запуск ракет.

Ваше основное оружие — торпеды ADCAP. Ракетами стоит атаковать только торгашей и сторожевые корабли. У всех остальных слишком сильна противоракетная оборона. Даже старенький ракетный катер типа "Оса" может сбить подлетающий "Гарпун".

Следите за действиями своих помощников. В ряде случаев даже очень опытные спецы начинают пороть полную чушь. Но подменять их полностью я не советую: резкое увеличение объема рутинной работы портит все удовольствие.



Ваше главное средство обнаружения — гидроакустический комплекс. Но при вычислении контакта нужно пользоваться ВСЕЙ информацией — и разведсводками, и данными радиоперехвата, и, иногда, перископом.

При выполнении спецзаданий (спецназ, спасение сбитых летчиков) устраните всякое вражеское присутствие: не исключено, что для поиска маленького и абсолютно бесшумного надувного плота с незадачливым авиатором вам придется задействовать радар. Видимость из перископа очень ограничена.

Чтобы близко подойти к этому плоту, пользуйтесь видом со стороны.

Не стреляйте торпедами по удаленным целям. Во-первых, чем дальше цель, тем труднее получить о ней точную информацию, необходимую для залпа. Во-вторых, обнаружив торпеду, корабль противника стремится уйти от нее полным ходом. Он не сможет ее обогнать, но вполне возможно, что у торпеды кончится топливо еще до попадания.

Не стреляйте в упор. Цель, конечно, будет уничтожена. Но противолодочные вертолеты, которые почти всегда болтаются где-то рядом, начинают поиск лодки именно с места взрыва торпеды. Улучшать эффективность этой тактики совершенно не в ваших интересах.

Кстати, Грейс еще сказал: "Вы научитесь ненавидеть противолодочные вертолеты". Не знаю, как остальные, а я научился. Причем быстро.

Вопль "Torpedo in the water!" не должен служить основанием для паники. Противник часто стреляет наудачу, рассчитывая напугать вас и заставить увеличить скорость, чтобы получить более четкий контакт. Его поспешность иногда приводит к непредсказуемым результатам. Как-то раз, пытаясь выйти на меня, вертолет сгоряча атаковал свою же подлодку. Причем успешно. И этот пример не единичен.

И, наконец, последнее. Умейте маскироваться, используя физические свойства толщи воды. Вам объяснят, как это делается. Командир, не знающий этих свойств, не заслуживает ничего, кроме быстрой смерти. И он ее получит, можете не сомневаться.



Об умном противнике

В том же интервью, из которого был взят эпиграф, Пола Грейса спросили: "А сильно AI в игре отличается от того, что используется в настоящих тренажерах?" Грейс ответил: "Это ТОТ ЖЕ САМЫЙ код. Из него были исключены некоторые моменты, касающиеся засекреченных элементов тактики. Но в принципе код тот же самый, и создавался одним и тем же специалистом".

Ничего себе...

О братьях по оружию

Классическая четверка: нуль-модем, модем, локальная сеть (до восьми играющих), Интернет. Вообще, повторюсь, в подводных симуляторах режим multiplayer — вещь очень редкая, и его наличие — большой плюс.

Минусом же является то, что 688 — это не Diablo. Игра течет неторопливо, благо всякое ускорение времени напрочь отключено. Видимо, геймеры в сети будут "базарить" между собой, как в обычном chat'e и изредка обмениваться торпедами.

О недостатках

Чисто программные глюки в небольшом количестве присутствуют, но это явление преходящее. Основные же недочеты такие.

Плохое управление торпедами. Иногда можно только догадываться о том, чем в данный момент занимается ваша "рыбка". Вряд ли это связано с требованиями реалистичности.

Не очень удачная концепция боевого похода. Если требуемые цели уничтожены, то можно нажать соответствующую кнопку, и миссия успешно завершится, даже если на вашу лодку идут десять торпед.

Список устройств, которые могут выйти из строя, весьма невелик. И это при наличии упомянутого технического справочника с красивыми картинками.

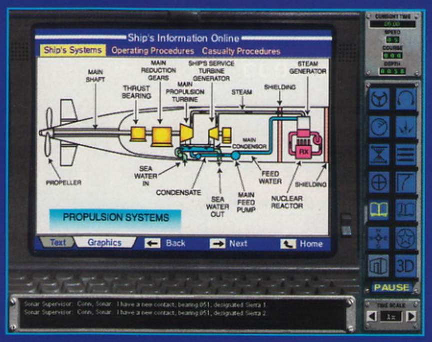
Ограниченность возможностей редактора миссий. Нельзя ввести временные рамки или создать специальную миссию.

О результатах

Замечательная получилась игрушка, ничего не скажешь...

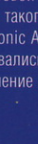
Любителей серьезных летных симуляторов на Западе называют "пропеллерными головами". А как назвать энтузиастов настолько же фундаментальных подводных симуляторов? И достаточно ли их много, чтобы придумывать название этому сообществу?

Девяностопроцентными рейтингами и "Нашими выборами" мы не разбрасываемся. На данный момент 688 является одним из лучших симуляторов подводной лодки, а может быть, и просто лучшим. (Слова "может быть" вызваны главным образом разноплановостью подводных симуляторов, которые подчас очень трудно сравнивать.) Он не свободен от недостатков, но их можно либо быстро удалить (что вскорости и будет сделано), либо игнорировать. Трудности же в освоении вполне преодолимы.



Так что вперед, за "дельфинчиками"! И пусть количество ваших погружений всегда равняется количеству всплытий!..

P.S. В последнем боевом походе не берите на борт десять мин, хватит и пяти.



P.P.S. Даже если вы блестяще выполните первую миссию кампании, ваш коммодор будет истерично орать: "Идиот! Все перепутал! Сниму с лодки к чертовой матери!". На вопрос о причинах такого природного явления Electronic Arts отвечает: "А чтобы не зазнавались. Одним успехом хорошее отношение заслужить нельзя".





Разработчик
Jane's Combat Simulations и Sonalysts

•

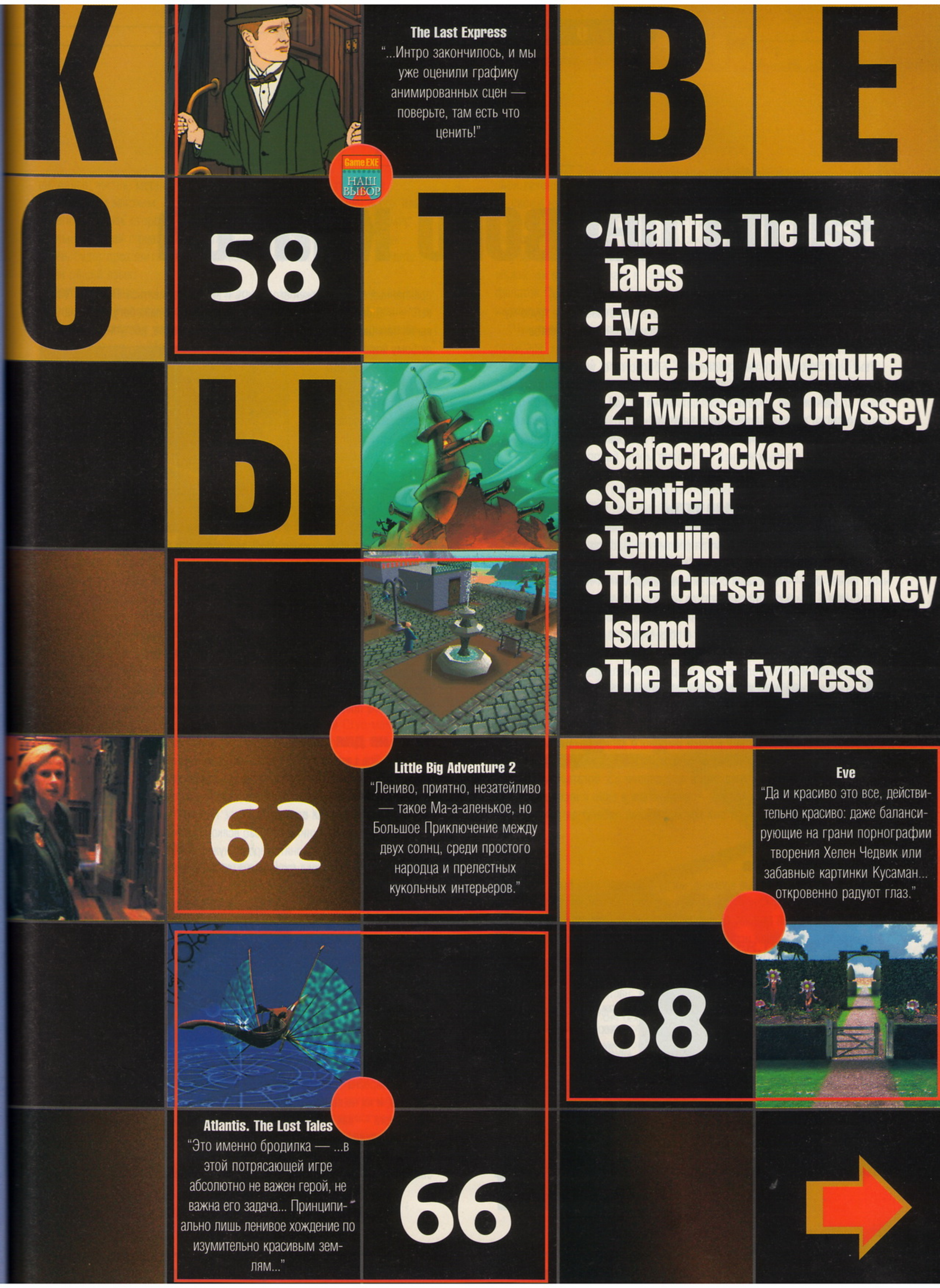
Издатель
Electronic Arts

•

Рейтинги
Графика 89%
Звук 85%
Сюжет 80%
Интересность



Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 12 Мбайт на HDD (рекомендуется полная установка — 95 Мбайт и еще 100 для временных файлов), 4-скоростной CD-ROM, SVGA, Windows 95



КВЕСТЫ

The Last Express

"...Интро закончилось, и мы уже оценили графику анимированных сцен — поверьте, там есть что ценить!"

Game EXE НАШ ВЫБОР

58

Little Big Adventure 2

"Лениво, приятно, незатейливо — такое Ма-а-аленькое, но Большое Приключение между двух солнц, среди простого народца и прелестных кукольных интерьеров."

62

Eve

"Да и красиво это все, действительно красиво: даже балансирующие на грани порнографии творения Хелен Чедвик или забавные картинки Кусаман... откровенно радуют глаз."

68

Atlantis. The Lost Tales

"Это именно бродилка — ...в этой потрясающей игре абсолютно не важен герой, не важна его задача... Принципиально лишь ленивое хождение по изумительно красивым землям..."

66

ОЛЬГА ЦЫКАЛОВА

Вагон первого класса

Пробираюсь я как-то темным вечером мимо кучки гопников, тусующихся у подъезда, и уши мои заранее свертываются в трубочку в предвкушении очередной порции классической беседы цветов помойки...

Увы, моя скромность не пострадала — более того, уши мои немедленно развернулись и заняли позицию "на макушке". Мерзкие бритоголовые создания и не думали посвящать меня в свой грязный мир безрадостного секса и увлеченного насилия — нет, они беседовали о компьютерных играх (конечно, на своем, но все равно вполне понятном языке), и будь я пообщительней — вполне могла бы притормозить и дать им консультацию...

Новые люди — новые игры

Вот так незатейливо рухнуло мое представление о некоей обособленности мира компьютерных игр от мира реального. Прошли времена, когда бензопила служила символом узкого круга, недоступного непосвященным, теперь она — попсовый сувенир на манер Микки-Мауса.

От былого компьютерного братства не осталось и следа, как и от знаменитой "сети друзей" ФИДО. На моих глазах за какие-то пять лет она превратилась из подобия тайного общества со строгим уставом в рыночную площадь, где все кричат и никто никого не слышит. Вместе с компьютерной исключительностью умирает и компьютерная общность, когда каждая новая игра предназначалась всему узкому кругу компьютеровладельцев независимо от их возраста, пола и социальной принадлежности.

Все это, конечно, следствие козней мирового капитала. Вице-президент (правда, уже бывший) по маркетингу и продажам знаменитой Broderbund так прямо и заявил в преддверии E3: богатых, мол, мы уже окучили, теперь наша задача — внедриться в слои с низкими доходами. Снизим цены — и они как миленькие побегут за домашними компьютерами!

Завтрашнее вчера

Уходят в прошлое те золотые времена, когда "хорошая" игра была одинаково хороша для всех. Последняя тень этого простенького подхода — долгожданный третий Monkey Island.

Что нужно для хорошей игры? — качественные пазлы, яркие герои и общедоступный юмор. Общедоступный — значит, любой человек, научившийся возить мышкой и ознакомившийся с английским языком настолько, чтобы прочесть название игры на коробке, будь то пятилетний программистский отпрыск или негр преклонных годов, должен его понять и весело засмеяться. Пример: "Кто вы?" — "Я борец за закон и справедливость!" — "Слава богу, а я думал, вы из полиции". Смешно? — Да, пожалуй, и, главное, доступно абсолютно любому жителю планеты.



Это не из грядущего Monkey Island. Это из нашего любимого Broken Sword, тоже исповедующего прекрасный, хотя и несколько утопичный идеал общедоступности.

А герои? Как известно, они бывают хорошие и плохие, и иногда, для оживления сюжета, коварные. Роль героя должна быть написана на нем большими буквами, чтобы, не дай бог, даже самый маленький или слепенький игрок не ошибся и не принял друга за врага. Много ли хороших игр можно создать со столь большим набором ограничений? Недаром классическая адвенчура хиреет на глазах!

Надо отдать должное ухищрениям сценаристов и художников — и в этих жестких рамках создано немало шедевров. Но вот беда: дети и старички, программисты и богемные тусовщики перестали вмещаться в одну общую песочницу и больше не хотят играть в одни и те же игрушки. От нашего игрушечного поезда потихоньку отделяется вагон первого класса.

Кино не для всех

Что такое The Last Express? — обычная адвенчура. Мультяшные герои, убийства, драки, древнее сокровище, суперменистый герой, красотки, шикарная и экзотичная обстановка поезда начала века... Увы, это только "игра в жанр", изящная стилизация.

Игра написана, как книга, — безо всякой скидки на интерактивные сказки. Для того чтобы понять героев, нужно как минимум иметь представление о том, что творилось на земле в начале века, и какие книжки тогда писали.

Чтобы спокойно относиться к оригинальной манере изображения, требуется некоторое представление об истории современного искусства. Многим из моих знакомых The Last Express вообще не понравился — просто им не интересна такая эстетика, и их не волнуют "декадансные" времена. Другие просто визжали от восторга — как и мы, впрочем.

The Last Express

Это поистине великая игра, игра, от которой легко может поехать крыша, но только если игрок знаком с языком, на котором говорят ее создатели. Тогда он получит именно то, чего весь квестовый мир ждал

так долго: жизнь, мерно текущую в реальном времени по своим собственным законам, независимо от того, вмешается в нее игрок или предпочтет быть сторонним наблюдателем. Это восхитительный мир реальных людей с реальным языком, судьбами и проблемами, чья жизнь будет проходить на ваших глазах — но только если вы найдете с ними общий язык.

Другой вариант — Eve Питера Гэйбриэла. Надо же и богеме чем-то заполнять свой компьютерный досуг! Я не поклонница концептуального искусства, и квестом как таковым в этой игре (если так можно назвать это произведение Гэйбриэла) и не пахнет. Но, придя из довольно далекой от компьютерных игр области, Eve предложила принципиально новый подход к игре, который, я надеюсь, не обойдет вниманием публика из нашего игрушечного поезда.


Eve

Зачем вообще квесту действие? Зачем двигаться с экрана на экран, задирать голову и вертеться вокруг своей оси? Ведь можно заняться изменением того, с чего начинается игра, первого же ее экрана. Если экономические стратегии вовсю заняты преобразованием одного отдельно взятого мира, то почему бы нам не двинуться по стопам Гэйбриэла и не заняться преобразованием какой-нибудь новой вселенной по квестовым законам, получая от этого моральное, интеллектуальное и эстетическое удовольствие?

Если перевести идею Eve на нормальный квестовый язык, то можно, например, взять тот же практически неиспользованный Cryo макет Версаля и заняться его постепенной перестройкой в соответствии со своими вкусами. Круто будут смотреться останки Версаля в виде хрущебы или, напротив, теремка а-ля рюс! Ну а сюжет под это благородное дело, я думаю, написать не сложно. Что-нибудь вроде неожиданного турецкого нашествия или захвата Парижа Хрущевым.

Секс, ложь и видео

Природа, как известно, не терпит пустоты. Пока вагон первого класса организует тесный междусобойчик, бОльшая и лучшая часть геймеров дрейфует в сторону воссоединения с остальной частью человечества, не обремененной еще компьютерным познанием.

Долгое время компьютерные игры оставались единственным островком невинности в океане массовой культуры. Возможно, это утверждение покажется диким, но насилие в игрушках не идет ни в какое сравнение с видюшным. Сотня бабушек, украсивших своими внутренностями капот вашего гоночного автомобиля, — ничто по сравнению с впечатлением от самого паршивого и слюнявого видеоужастика. О сексе я вообще молчу. За исключением откровенной порнографии секс в компьютерных играх сводился к дюжине мультяшных красоток из "Ларри", а игры, попытавшиеся уподобиться "взрослому" кино, вроде второй "Фантасмагории" или Harvester, встречали дружное непонимание и осуждение геймерской общественности и кончали свою жизнь на задворках журналов под смехотворными рейтингами.

Теперь и здесь новоиспеченные компьютерные пользователи диктуют свои законы. Милая девушка Джиллиан Боннер попала в самую точку со своим новым жанром "чувственного приключения". Издатель Tomb Raider фирма Eidos и Playboy на ветер денег не бросают! Затертая до дыр слюнявая история обиженной секретарши, куча фото- и видеодевиц в купальниках, но с автоматами, — и никого уже не интересует, а можно ли вообще играть в такую "игру", — впрочем, точно так же, как фанатов Гэйбриэла и любителей современного искусства не заботит, насколько играбельна Eve.

"Чувственные приключения" — это еще цветочки! Не пройдет и полугода, как с DVD-дисков и по технологии фирмы SouthPeak на нас обрушится мутный поток слегка "обынтерактивленного" видео. Ой, что тогда придется обозревать в разделе квестов! Очередную серию компьютерной игры "Санта-Барбара", черно-белый шпионский симулятор "Семнадцать мгновений весны" или аркаду с участием Чарли Чаплина (это как раз, по-моему, классная идея)?

Все путем

И что нам теперь со всем этим безобразием делать? Петь "Возьмемся за руки, друзья"? Ну уж! Главное, пусть будет больше игрушек, хороших и, черт с ними, разных. Пусть покупают компьютеры продавцы сосисок, голодающие дети Руанды и арабские шейхи. Всем найдется уголок в нашем игрушечном поезде, и в каждом вагоне наверняка со временем появится что-то такое, что обрадует всех пассажиров независимо от класса купленных билетов. Ну а наш журнал, благодаря всем этим радостям и мерзостям, будет толстеть и лосниться — на радость вам и нам.

Игрушки секс-модели



Разработчик по имени Black Dragon — фирма новая, неизученная, но многообещающая: железная рука и интеллектуальная мощь Eidos (именно прародительница Лары Крофт и всех ее сомнительных потомков станет дистрибьютором первой игры "Черного дракона") плюс неоспоримые физические прелести основателя и главы фирмы — в меру "отвязанной" фотомодели Джиллиан Боннер (она же — главная героиня новой игры) — почти гарантируют первому виртуально-кинематографическому продукту Black Dragon — а именно игре **Riana Rouge** — быстрый, хотя и несколько сомнительный успех.

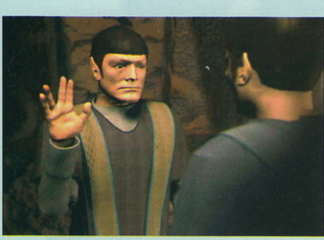
Обиженная жестоким миром и грубыми мужиками, тихая секретарша ("Бэтмен-2", ау!) мгновенно превращается в ослепительную женщину-вамп, седлает черный "Харлей" и начинает крушить неверных направо и налево, пробиваясь через тщательно выполненные виртуальные миры и заковыристые пазлы к своему Последнему Испытанию.... Джиллиан смело утверждает, что игра знаменует собой возникновение нового жанра — Sensual Action/Adventure (хотя чего уж тут нового? старенькая пьеса "Ромео и Джульетта" вполне укладывается в это определение), и, надо признать, "Райана" делается очень качественно: отменное видео, хорошая графика, навороченный сюжет, напористая реклама...





Итак, маленькая секретарша выходит на тропу войны: сколько битв и соблазнов ждет ее впереди, сколько черной кожи, огнестрельного оружия и мотоциклов! Удачи, Райана!

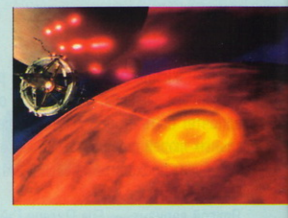
Звездный путь, затоптанный в корягу



Бедный "Стартрек" — сразу два монстра решили "обыгрушить" суперпопулярный (и оттого многострадальный) сериал! Interplay затеяла игрушку **StarTrek: Secret of Vulcan Fury** (разработчик — Tribal Dreams), а Virgin запускает целую мыльную оперу на основе серий **StarTrek: Voyager**.

Первая игра должна появиться совсем скоро — этой осенью, а вторая (ые) станет подарком на Рождество 2000, в лучшем случае — 1999 (но это не так романтично).

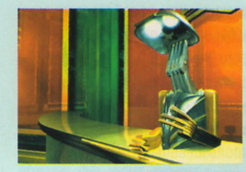
Сценарий StarTrek: Secret of Vulcan Fury писал Д.Фонтана — один из авторов телевизионной версии, и сюжет в игре будет таким же напряженным, как и на голубом экране: в 23 веке судьба цивилизации в очередной раз окажется на волоске, на корабле будет литься кровь и процветать саботаж, а мы будем наводить порядок. Тут главное не запутаться, поскольку играть будет можно за каждого аж из шести персонажей! Этакая TV-Role Playing Game. Шутка! Игра будет стопроцентной адвенчурой, разработанной с использованием технологии "захвата движений" (motion capture), и даже свойственная актерам мимика воспроизводится с исключительным 3D-тщанием.



В компьютерном StarTrek: Voyager ситуация не лучше: две космические команды, заблудившиеся в далекой галактике, хотят домой, причем в прошлом они отнюдь не ладили. Территории, которых еще нет на карте (звездной), мужественное рукопожатие с бывшим заклятым врагом, одна банка тушенки на троих, две палатки на одного... Вы — капитан, и путь домой придется искать вам!

Так что ходить нам в телевизор до следующего тысячелетия! StarTrek наступает!

"Титаник" выплывает в космос

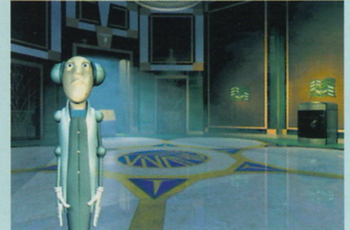


Бывший инфокомовец Дуглас Адамс, лет двадцать не бравший в руки шашек, вдруг взял да и решил тряхнуть стариной: вложил все свои честно заработанные денежки в неправедное игровое дело (а именно в фирму Digital Village), нашел публикатора (Simon & Shuster) и стал сочинять потрясающую (судя по всему) игру под названием **Starship Titanic** (мы тут скоро станем титаниковедами — что-то тянет и тянет компьютерных эстетов на дно, к поросшему ракушками бездыханному телу).

Ну что же, шансы у игры неплохие: когда-то Infocom продавал больше всех игрушек, потом Дуглас Адамс продавал своих книжек едва ли не больше, чем все остальные фантасты (расставшись с текстовыми адвенчурами, он стал культовым писателем-фантастом), а Саймона с Шустером упоминал еще автор "Винни-Пуха" (правда, в довольно оскорбительном



контексте — на то они и паблишеры!).



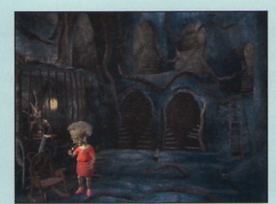
Самый мощный, самый большой, самый красивый для своего времени корабль (космический) Titanic отправляется в первый вояж, и... Ни за что не догадаетесь! Терпит страшную катастрофу, врезается прямо в ваш дом, когда вы мирно смотрите программу "Time". Жуткая история! Мало того, что вам обломали тихий вечер, — вы к тому же окажетесь на борту злосчастного космолета, среди самых невероятных созданий, и не вернетесь назад, пока не распутаете весь безобразный клубок заговоров, амбиций, халатности и прочей дребедени, обычно лежащей в основе больших катастроф.

Великолепная графика, тщательно проработанный сюжет, почти-текстовый-интерфейс (конечно, по последнему слову техники!), гнусный инфокомовский юмор — остается только ждать и щелкать зубами... до самого октября!

Пенсионерка показывает зубы



Еще одна фирмочка — совершенно нам неведомая Makh-Shevet из не слишком щедрого на игры Израиля — взялась за изготовление пятисидючного (!) квеста **Armed and Delirious** ("Вооружена и невменяема") с наидичайшим сюжетом: в качестве главной героини в нем будет выступать почтенная старушка, занятая поиском своей семьи в открытом космосе и других непотребных местах (на 5 дисках ой как просторно!).



У бабули есть оружие — батон колбасы, есть враг — сумасшедший кролик, устроивший всю эту бучу и швыряющий теперь бедную женщину по 5 планетам и 12 мирам — всем трехмерным, анимированным в стиле комикса, полным юмора, загадок, мини-игр и неожиданных персонажей — и далее по списку. Есть и то святое, на что покусился мерзкий супостат: поваренная книга. Ее-то и надо будет искать в первую очередь, поскольку эта потеря разрывает сердце бабушки сильнее всего. А там, глядишь, и семья вернется — будет для кого готовить...

Сам SirTech готов опубликовать сие странное творение — а это говорит о многом!

Подвиг наемного убийцы

Сюжеты компьютерных игр становятся все забористее. Фирма Synthetic Dimensions (публикатор — Grolier Interactive) предлагает нам влезть в шкуру наемного убийцы, да не простого, а лучшего во Вселенной профессионала, уже наполовину утратившего свое человеческое естество, замененное разнообразными механическими частями. Стесняться своего вида нам не придется. Действие происходит в будущем столь отдаленном, что даже сами воспоминания о существовании человеческой расы давно стерлись из памяти многочисленных инородцев, заселивших подлунный мир.

Наш герой с многообещающим именем Харон родился в конце недалекого 21-го века, но ухитрился приобрести бессмертие и уже целых десять тысяч лет подрабатывает, убивая разнообразную разумную живность (за деньги, разумеется). Теперь почтенному члену "гильдии наемных убийц" предложена работа, которая по плечу только такому монстру, как он, — Харон должен спасти Вселенную, упорядочить пространство и время и остановить рвущегося к власти "Темного бога".

Perfect Assasin — так называется игрушка — предложит нам кучу трехмерных миров, населенных самыми разнообразными существами, причем 250 из них, наделенные личными характерами, воспоминаниями и модным ныне искусственным интеллектом, с удовольствием пойдут с нами на контакт, хотя и не всегда дружелюбный — на этот случай в игре предусмотрен режим схватки. Выйти "Идеальный убийца" должен уже в сентябре.

Зато я нюхаю и слышу хорошо...

Фирма Anark (публикатор — Electronic Arts) со своей новой игрушкой **Galapagos** собирается включиться в ставшую уже массовой борьбу за освоение искусственного интеллекта. На этот раз особенные умственные способности спешит продемонстрировать синтезированное бог знает из чего существо по имени Мендель. Мендель видит только в инфракрасном свете, но различает звуки. К тому же он учится и адаптируется к окружающей среде гораздо быстрее живых существ.



Наша задача — вызволить Менделя из ужасного местечка под названием Галапагосы, где полно лазеров, чудовищ и кислотных рек. Для этого нам придется решать пазлы в духе "Эшера" и сражаться с роботами в восьми трехмерных мирах. А что же умненький Мендель? Его еще надо учить, как собачку: "Принеси палочку — получишь конфетку". Но даже в обученном состоянии бедняга не справится с решением головоломок. Вести по мирам его придется нам, а Мендель будет только проявлять характер, если ему вдруг не понравится наше чуткое руководство.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Третий раз в открытом море

The Curse of Monkey Island

Ольга Цыкалова

Крепитесь, друзья, ждать осталось всего ничего! Не пройдет и месяца, как из глубин Карибского моря под ностальгический мотивчик из The Secret of Monkey Island всплывет знаменитый зеленый островок, и Гайбраш Трипвуд отправится на поиски новых приключений — на этот раз верхом на затерянном в океане электромобильчике из Луна-парка. О чем говорит это знаменательное событие? О том, что, во-первых, стойкий фанат всегда своего добьется, и как бы фирма LucasArts ни поворачивалась к нему неправильной частью тела, пять лет осады — вполне достаточное время, чтобы растопить даже ее твердокаменное сердце, а во-вторых — о том, что пять лет — это о-о-очень долго.

За это время Гайбраш успел подрасти — из пухлого пирата-недотепы превратился в непомерно длинного и тощего субъекта с выпученными (не иначе от постоянного созерцания монитора) глазами и буйной растительностью на черепе, — иначе говоря, стал напоминать свое типичное заэкранное альтер-эго, мудро руководившее им в его знаменитых приключениях (проще говоря — обалделого программиста).

Сладкое слово "свобода"

Под стать герою The Curse of Monkey Island и его возлюбленная, прекрасная Элейн — тоже писаная красавица, и вообще девчонка боевая.

Не облагородили прошедшие годы ни внешне, ни внутренне только главного врага Гайбраша — скелето-пирата Лечака. Сами же приключения этой знаменитой троицы отныне будут происходить на сказочно красивом псевдоакварельном фоне, исполненном в тысячах цветовых оттенков.



Что же касается игры как таковой, то ее создатели (кстати, среди них теперь нет покинувшего компанию главного вдохновителя Monkey Island Рона Джилберта) клянутся, что они во всем остались верны духу двух первых — бешено знаменитых — частей Monkey Island.

Теперь самое время сделать лирическое отступление для тех наших читателей, что приобщились к компьютерным играм тогда, когда первый и второй "Обезьяньи острова" уже превратились в бесплотную легенду (а таких, я думаю, большинство). Monkey Island 1 — культовая игра, игра-родоначальница целой серии LucasArts'овских шедевров и, вообще говоря, всего современного жанра немистообразных квестов. The Secret of Monkey Island сочетал в себе динамичный, полный уморительных головоломок сюжет и море отвязного юмора — чем не идеал современной адвенчуры! Такой идеальной игрой Monkey Island 1 и остался в памяти потомков. И вот через пять лет — новая серия.

Демо-версия игры позволяет нам решить лишь одну (но какую!) задачу. Плененному Лечаком Гайбрашу нужно вырваться на свободу из трюма пиратского корабля и помочь Элейн, стойко обороняющей от пиратов форт на берегу. Задача эта решается, как всегда, нетривиально. Вместо того чтобы покинуть сперва темницу, Гайбраш хитроумной беседой доводит своего тюремщика до истерики, захватывает корабельную пушку и дальше развлекается во всю — от небольшой аркады на тему "Потопи пиратскую шлюпку" до взрыва корабля и полета на ядре.

Цепочка задачек

Похоже, что подобных забойных моментов в игре будет немало. И все-таки третий Monkey Island показался мне игрой довольно "старообразной" и как бы не совсем уверенной в себе. Во-первых, персонажи явно отказываются использовать открывшиеся им бесконечные SVGA'шные возможности. Физиономии — и друзей, и врагов Гайбраша — редкостно гротескны, неподвижны и лишены непосредственной реакции на происходящее. Во-вторых, прославленный "обезьяний" юмор, кажется, сохраняется в новой игре лишь в нетривиальном решении головоломок. Длиннющий диалог, который мы ведем в "деме" с маленьким пиратом, на удивление уныл. Разве что первоклассника может умилить сравнение тренировки новоиспеченных пиратов с курсами для гербалайфщиков.

Возможно, корень и сильных, и слабых сторон нового "Острова" — в подходе разработчиков. Создатели The Curse of Monkey Island понимают под сюжетом игры лишь цепочку задачек, которые придется решать игроку. Именно им уделяется все возможное внимание, именно они "сочиняются" в первую очередь. А уже потом рисуются персонажи, и в их уста вкладываются соответствующие моменту реплики. Пока персонажи компьютерных игрушек напоминали скорее кучки разноцветных клеточек, чем реальных людей, этот метод, наверное, себя оправдывал, но сейчас результат такого подхода смотрится довольно блекло.

Не слишком-то современно выглядит и интерфейс, безо всяких изменений перенесенный из другого шедевра LucasArts — Full Throttle. Много воды утекло с тех пор, когда я в последний раз видела эту золотую монетку с картинками, обозначающими возможные в данный момент действия...

Или — или?

Короче говоря, демо-версия меня отнюдь не потрясла, но "дема" — это "дема", маленький такой кусочек — по нему судить нельзя, можно только строить смелые предположения, а заранее браниться — и вовсе некрасиво, так что не слушайте меня, слушайте свои воспоминания.

Тем более что время идет быстро, и очень скоро мы узнаем, что удалось выбить поклонникам древней адвенчуры из любимой LucasArts — всенародный шедевр или еще одну игрушку для любителей вспоминать прошлое.



Иго поднимает голову

Temujin

Наталия Дубровская

Чингисхан (Темучин) был, несомненно, талантливым организатором. Под его чутким руководством разрозненные монгольские племена, лениво попивавшие кумыс и промышлявшие мелкими набегами на оседлых (и оттого неповоротливых) соседей, вдруг превратились в стальную гвардию, с визгом пронеслись по всему континенту, превратив сопредельные с монгольскими степями территории из соседских огородов в часть Великой Империи. И осколки ее просуществовали еще лет триста, когда беспокойный дух Темучина — если верить американской фирме SouthPeak Interactive, работающей сейчас над игрушкой ***Temujin: The Capricorn Collection***, *— уже давно упокоился в золотом козлином черепе, а покоренные народы начали шевелить лапками и топтать монгольские ярлыки...*

Помни, у тебя нет друзей, кроме твоей тени!
(мать — Чингисхану)

Сокровища Темучина со временем оказались там, где и следовало, — в музее, и мирно пылились в фондах, но однажды музей купили...

Наследие прошлого

Наследство хромого завоевателя оказалось в руках вполне оседлого подтянутого джентльмена в полосатом галстуке — биржевого дельца Мэттью Стивенсона. Мистер Стивенсон любит упоминать, что обитатели сопредельных контор на Уолл-стрит зовут его "Чингисханом". Наверное, в тот день, когда Мэттью-хан впервые поставил свою подпись на музейном бланке, заточенный в золотом черепе дух наконец-то пошевелился.



Темучин не захватил бы полмира, не будь мир к этому готов. Не грызись будущие вассалы между собой, не ищи люди сильную руку, не пытайся примазаться к чужой силе любой ценой.

Музей изящных искусств не просторы Азии, но и здесь Чингису ничего не светило бы, не кипи тут страсти, не сшибайся в смертной схватке амбиции, не процветай рядом равнодушие и халатность... Такой вот маленький музей, через который Зло решило вернуться в мир.

Дети Чингисхана

С мистером Стивенсоном все ясно — Capricorn Collection (сокровища великого хана) в хороших руках. Если для выхода в свет злому ханскому духу нужно живущее зло — то он попал по адресу. Но это ведь музей! Здесь столько народу, знающего больше и понимающего лучше! Как злой дух, вырвавшийся на свободу, найдет свой путь через их души?

Вот директор музея, Фрэнклин Мэйси. Ученый, сдержанный, интеллигентный человек. В его сердце живут только Искусство, История и... мысль о том, что заведовать уникальной коллекцией Стивенсон поручил не ему, а своему невежественному ставленнику — седоватому функционеру Джордану Куперу. Когда-то Купер заправлял программистской компанией, и его железная хватка показалась новому владельцу достаточным основанием для того, чтобы предложить ему этот почетный пост.

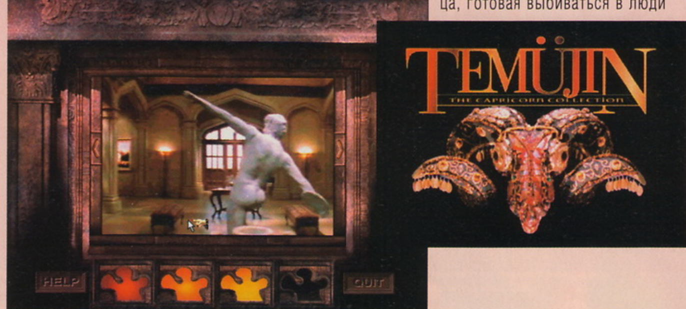
А что сам Купер? Самое главное, что он может сказать в свою пользу: "Я всегда добиваюсь целей, которые ставлю перед собой". И говорит. Остальным остается делать выводы. Но музей не армия, здесь каждый привык говорить (или молчать) сам за себя. Им не нравится, когда их гнут.

Кстати, об армии. Симпатичная научная сотрудница Лори Вуд отлично знает, что это такое: она выросла в семье военных, таскавшихся вместе с ней по всему



свету. Единственным утешением маленькой Лори в этой бездомной жизни стали музеи и галереи. Она выросла, и нашла тот дом, который искала, — музей Стивенсона. У нее нет ничего и никого на свете, только Музей. Похоже, ее мир катится к черту — как не вмешаться?

Два реставратора — молодая художница, готовая выбиваться в люди



любой ценой, и талантливый малый, которому на все плевать, лишь бы не напрягали. Она удавится за то, чтобы ее "настоящие работы" появились в экспозиции, а он пальцем не пошевелит, даже для того, чтобы взять то, что само плывет в руки. Гремучая смесь! Темучину будет, чем заняться — симпатичный принцип "разделяй и властвуй" здесь просто не сможет не сработать!

Правда, и за сам его дух идет война: две столь же бесплотные дамы из прошлого — могущественная жрица и верная наложница — сошлись в последней схватке за власть над мертвым ханом. Когда-то прекрасная Мей отвела от Чингиса беду, не дала жрице захватить его душу — и в наказание сама стала ее заложницей. Мей будет помогать вам справиться с игрой, появляясь то тут, то там, — она по-прежнему защищает своего господина.

Кинолента для мыши и клавиатуры

В игре Temujin: The Capricorn Collection фирма SouthPeak Interactive впервые применила собственную уникальную технологию под названием Video Reality.

Слово "video" свидетельствует, что это опять интерактивное кино — только на этот раз не на фоне синих задников, а в настоящих интерьерах. Никаких мутных 3D-коридоров, никаких персонажей, мучительно старающихся двигаться в одной плоскости. Полноценное кино с возможностью реального взаимодействия: скажем, если герой говорит что-то вам неинтересное или неприятное, вы сможете отвернуться или погулять по комнате, а он так и будет разоряться, — и если вовремя вернуться, вы дослушаете его речь, опять глядя ему в лицо. Игровое кино впервые обещает стать действительно интерактивным.



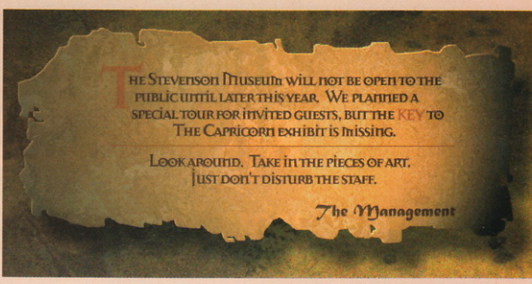
Пока SouthPeak представила на суд зрителей только небольшую демо-версию "Темучина", и трудно сказать, насколько компания сумеет сдержать свои безумные обещания. С уверенностью можно утверждать, что видео в игре действительно превосходно, что интерьеры потрясающе реалистичны, что в залах музея — очень естественный свет. О недочетах говорить не хочется — все-таки "дема" — это только "дема", достоинства останутся, а недостатки могут и пропасть при окончательной доработке.

Печально, что в ней, в демо-версии, нет самого интересного — обещанного взаимодействия с видеоперсонажами. Увы! Пока Video Reality остается тайной за семью печатями!

Зато можно обойти несколько залов, увидеться с прекрасной Мей и решить пару головоломок — собрать картинку из кусочков, спрятанных под холстами старинных картин (о которых нам по ходу дела еще и расскажут — похоже, Чингисхан "грозит" нам и неким образовательным элементом!), и найти таинственный ключ.

Пока все это вполне обыденно, но очень качественно. Даже если игра останется на уровне демо-версии, она, несомненно, будет заслуживать внимания.

Обычные "пошаговые" перемещения в реальных музейных интерьерах выглядят завораживающе, лучи солнца играют на статуях, картины можно рассмотреть, и, когда хрустальный шар посреди зала вдруг вспыхивает, он блестит куда реальней, чем в привычных как бы видеоинтерьерах, и возникшая из ниоткуда Мей выглядит уместно среди этого вполне реального зала, и верится, что программисты и художники SouthPeak сумеют превратить это в полноценное действо (сейчас же, на время демонстрации видеофрагмента интерактивность по старинке отключается — очень жаль! Самого интересненького — и не показали!).



Ждать осталось всего ничего — до сентября, если все пойдет хорошо, — и мы узнаем, до чего довел беспокойный дух азиатского правителя современных американских игроделателей: сумел он вдохновить их на прорыв в новую реальность или его могущества хватило только на очередную просто хорошую игрушку с очень приличным видео, что, впрочем, тоже не так уж и плохо...

Наталия Дубровская

Хроника реального времени,
или Несущие войну

...Война — это огромная золотая птица со злыми рубиновыми глазами. Когда тень ее крыла падает на землю, на земле льется кровь. Птица спит до поры, свернувшись в золотую игрушку, — пока какой-нибудь идиот не разбудит ее свистом, чтобы увидеть ее глаза и услышать голос. И такой идиот всегда найдется, и карта земли под золотым крылом изменится, хотя не это главное. Главное — не то, что получится, а то, что происходит сейчас. Увы, те, кого режет и корежит железное колесо войны, об этом не думают — они слишком заняты, убивая себя и других. В то, что в войне не может быть победителей, не верят ни победившие, ни проигравшие. Тому, кто это понял, остается одно — махнуть рукой и уйти. Так и поступил молодой американский доктор, мистик и авантюрист Роберт Кэт, когда последний экспресс все-таки пришел в Стамбул. Он ничего не смог изменить: птица вырвалась из его рук и взмахнула крыльями над воспаленной Европой. Шло лето 1914 года, эрцгерцог Фердинанд был уже мертв. Началась война.

Европа цезарей! С тех пор, как в Бонапарта
Гусиное перо направил Меттерних —
Впервые за сто лет и на глазах моих
Меняется твоя таинственная карта!

О.Мандельштам, 1914

Впрочем, все это так, общие рассуждения для затравки. Ловко вскакивая на полном ходу в мчащийся из Парижа роскошный поезд, Роберт Кэт, наше "я" в **The Last Express**, первой игрушке молодой фирмы Smoking Car Productions (публикатор — Broderbund), думал совсем о другом — о том, как бы смыться от полиции, найти своего друга Тайлера, который и вызвал его сюда отчаянной телеграммой, как добраться до Стамбула... Уйти на восток. Он и понятия не имеет, что за публика собралась на этом шикарном, полном золота, дорогой кожи и декадансной мелочевки экспрессе, и каким страшным и нелепым станет его маршрут в Константинополь.



Элегантная разноплеменная публика вежливо раскланивается в коридорах, вышколенная обслуга заглядывает в лицо, всеобщая терпимость и отличные манеры — все как всегда, за исключением того, что почти все они уже готовы убивать. Некоторые за этим и пришли, некоторым придется переучиваться на ходу — как Роберту Кэту, выбор которого прост: либо убить, либо умереть.

Ведь первый выстрел уже прогремел, и война началась — она живет повсюду, висит в воздухе, сквозит в каждом вздохе. Восточный экспресс, это воплощение ленивой неги и изящного космополитизма, везет ее с собой, в последний раз пересекая обреченную Европу.

Рисованное кино

Интро закончилось, и мы уже оценили графику анимированных сцен — поверьте, там есть что ценить! Великолепный цвет, безукоризненная стилизация в духе "начала века" (правда, не в привычной нам пастельной манере, а в жестковатой технике книжной иллюстрации и первых комиксов — в том, что касается персонажей, и Тулуз-Лотрека — в том, что касается интерьеров и пейзажей), полностью восстановленная реальная обстановка поезда, тщательная проработка деталей...

Джордан Мехнер, автор "Последнего экспресса", очень интересно решил извечный конфликт между непотребным (до сих пор) по качеству, несовместимым с рисованными факту-



рами видео и больно уж "плоской" и более чем непсихологичной анимацией: сначала были живые актеры, их сняли на пленку. Потом видеогероев превратили в яркие рисованные персонажи, а из видеоряда вынули часть кадров, так что перемещение стало обозначаться начальной и конечной точка-

ми. Смягчили этот "прыжок" — и вот вам "перетекание" изображения из одного состояния в другое, как в классических полутекстовых адвенчурах, только теперь это — отнюдь не смена иллюстраций. Каждое перемещение — развитие реального движения, жеста, мимолетное изменение лица, из которого можно столько понять... Кино! Создатели игры добились невозможного: они заставили рисованные, мультяшные персонажи играть всерьез — как играли те актеры, из которых они получились.



Строго по расписанию

Итак, анимация закончилась: Роберт вскочил в вагон, за ним захлопнулась дверь. Время пошло — реальное время между прочим. Оно существует независимо от нас, и единственное преимущество, которое дает нам компьютер, — то, что время всегда можно повернуть вспять и все поправить (в разумных пределах, конечно. The Last Express — жестокая игра, никто не даст Кэту изменить историю; он даже спасти никого не сумеет. Единственное наше право — вернуться и исправить свои (его) маленькие ошибки. Не так уж на самом деле и мало — попробуйте-ка сделать это в жизни!).

Поезд идет строго по расписанию, и если сказано, что он прибудет в Вену через час — значит, через час. Реальный час — можете засечь по хронометру! Единственная возможность "ускорить" время — прилечь на свою полку и заснуть или сделать что-нибудь экстраординарное, изменяющее ход сюжета — анимированные вставки, само собой, в реальном времени идти не могут и иногда позволяют "пропустить" пару часов.

В том, что касается размещения событий во времени, в игре нет никакой лотереи, никакого "искусственного интеллекта": если в 10:30 мальчик из первого вагона решил сбегать в туалет, а соскучившаяся от гаремной жизни турецкая жена из второго — размять косточки в тамбуре, они это сделают при любых обстоятельствах, сколько раз туда ни возвращайся (пока Кэт не совершит чего-нибудь принципиально меняющего ход событий).

Более того, если в те же 10:30 вы видели проходящую по вагону даму, то, оказавшись в следующий раз в этом же вагоне в 10:29, вы увидите, как она выходит из купе, а в 10:32 она уже будет идти по следующему вагону или беседовать с проводником. Все выверено до минуты, все идет своим чередом, и изменить ход событий очень трудно — словно перевести заржавелую стрелку. Единственный наш шанс — оказаться в нужное время в нужном месте, определив их методом проб и ошибок.

Особенно эта потрясающая "реальность" времени радует, если надо точно рассчитать момент, когда кондуктор отвернется в сторону (а такой момент часто бывает единственным!), или забить ломом сербскую патриотку с саблей, стоя на крыше вагона (поезд несется к туннелю, и мы стоим к нему спиной!).



Придется со всем разобраться... и поскорей: неверный шаг — и ты уже получил ножом под ребро от тех же сербских революционеров или прикладом в спину от французских жандармов. Думай, Роберт Кэт, думай! Здесь все против тебя: время, пространство, люди — даже девушка, которая успела тебя полюбить. Просто она тоже несет в себе войну.

Настоящую войну, только пока "на невидимом фронте": красавица-скрипачка, образованная австрийская еврейка, возвращается с гастролей в Париже — и ведет себя хуже самой пакостной Маты Хари. Анне надлежит охмурить богатого немецкого промышленника Августа Шмидта, разобраться, что за темные дела ведет он с сербскими повстанцами, и сдать всю компанию австрийской полиции — вместе с оружием, которое патриотичный немец Шмидт собирается толкнуть не менее патриотичным сербам



(и непременно толкнет, если только австрийская девушка Анна Вольф ему не помешает). Вроде бы она наивно полагает, что сможет таким образом предотвратить войну, но если копнуть глубже... Чего не сделаешь за "право называться австрийкой"!

Жаль, но у нее ничего не выйдет. Остановить сербов (а заодно одурачить и Шмидта с Германией, и Анну с Австрией) сумеет только безнадежно аполитичный бродяга Роберт Кэт. Его поезд доберется до Стамбула (если вы этого добьетесь, конечно) — хотя ему придется дорого за это заплатить. Кстати, есть и другой вариант: можно просто тихо слинять с поезда в Вене, прихватив денежки сербской революции.

Признаться, это место в игре оказалось для меня самым трудным: мне все никак не удавалось остаться на поезде и продолжить поиски убийцы, пожертвовав деньгами и време-

нем. Меня тянуло махнуть на все рукой и оставить озабоченных патриотов разбираться между собой. Психологизм — что поделаешь! Тонкая работа!

Кэт все-таки оказался не таким беспринципным — в запасе оставался целый CD с дорогой до Стамбула, и в конце концов я преодолела себя: Кэт хорошо пристроил чемоданчик с революционным золотом (опять всех обманув) и поехал дальше — искать убийцу, оттягивать войну, завоевывать Анну...



Персонажи

Не очень-то все это получилось, но все равно стоило покататься на этом поезде подольше — вся изящная, прогнившая предвоенная Европа совершает на нем прощальный вояж!

Вот наша Анна, легко меняющая смычок на револьвер и нормальную нравственную брезгливость — на двуличие. Она, разумеется, будет щебетать с жирным, похотливым и уже вполне созревшим для Третьего рейха индустриальным магнатом ровно столько, сколько потребует дело!

Что до самого герра Шмидта, то ему пока не удалось развязать войну, чтобы поддержать милый фатерлянд и свои заводы, Гитлер еще не разместил на них свой Главный Заказ (пока что в чемодане у Августа Шмидта валяются инструкции от кайзеровской тайной полиции), — и он легко поступается принципами, пробормотав нечто вроде: "Какая очаровательная женщина, ни за что не скажешь, что еврейка!". Август, кстати, по-своему честен: ему — золото, повстанцам — оружие, Германии — война. Все, кто заплатил, получат заказанный товар. Безупречная сделка!

Просто отличная, и в ней есть еще один участник — таинственный принц Кронос. Какой восхитительный концерт устроил он в своем вагоне! Как играла Анна, и как он аккомпанировал ей на рояле! И как мы в это время... Нет, нет, теперь это зависит только от вас! Я стыдливо умолкаю — ищите путь в Константинополь сами. Можете, кстати, и вовсе никуда не ходить и наслаждаться музыкой все реальные полтора часа — дальше Вены вам, правда, тогда не уехать, но это уж кому что нравится!



Действительно, ну что за Восточный экспресс без частного вагона? Вот и в нашем составе он есть. Утонченный собиратель древностей, загадочный принц-не-известно-чего со странным коротким именем, имеет свой интерес: он хочет заполучить золотую игрушку, которую наш поезд несет в своем чреве через весь Старый свет. И он ее получит!



Скорее всего, никакой он вовсе не принц, но денег у него больше, чем у иных королей, и мировая война интересует его в последнюю очередь — так неужели он не добьется своего?! Конечно, ему все еще выйдет боком, но пока он всевластен и непробиваемо спокоен — и лучше с ним не шутить!

Тем более не стоит шутить с чернобородым Милошем и его друзьями. Занявшие пару роскошных купе, мрачные повстанцы обладают истинно революционной порывистостью: стоит Милошу подумать, что мы нашли деньги и заплатили за сербское освобождение (читай: десяток ящиков с оружием), — он лезет целоваться (и поди увернись!), стоит ему прийти к выводу, что мы этого сделать не сумели, — рядом появляется молчаливая девушка по имени Весна, и... Хорошо, что можно вернуться назад, и нож, который она всадила Кэту под ребро, — не насовсем, а так, до первого клика.

Это все стойкость убеждений! Последняя претензия, которую Милош предъявит Роберту: "Ты ни во что не веришь!". То есть, нет на свете идеи, за которую ты готов убить! И вправду, что нам тогда делать в этом сумасшедшем поезде?!

Впрочем, есть на нем и те, кто не думает ни о войне, ни о золоте, — просто едут по своим делам. Скажем, начинающая английская писательница с подругой, толстый турок, по долгу печальной профессии сопровождающий гарем (ему пришлось занять целых пять купе, и стоит приблизиться к любому из них... Тяжелая работа — стеречь чужих жен!), французский инженер с семьей. Или старый русский сановник с внучкой...

Русская тема

Уж сколько раз прохаживались по бедной России в западных игрушках! И как по большей части безграмотно!

Уж на что хороша была игра Titanic. Adventure out of Time — и то навертели такой ерунды, что в пору застрелиться! И халявщики-большевики в 12-м году у нас уже рассматривались как основная угроза монархии, и русская тайная полиция называлась "Охрана"... А уж тексты в этих игрушках! А уж речь — хоть святых выноси!

В The Last Express "русская тема" проработана идеально. В это трудно поверить, но это так.

Тексты не просто грамотны и хорошо написаны — они от-



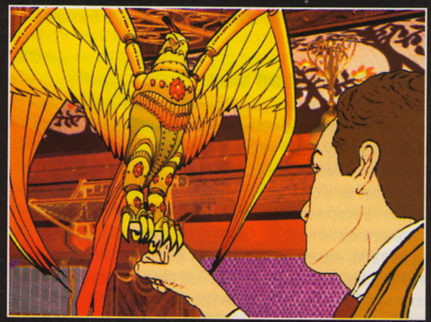
лично стилизованы под речь начала века, причем речь славянофильствующего дедушки будет отличаться от речи молодого анархиста или юной внучки. Все диалоги писал не просто русский — их писал человек, отлично владеющий словом, и озвучены они были не менее интересно и толково.

И с историзмом, как это ни парадоксально, здесь тоже все в порядке, все персонажи ох как реальны — и ополоумевший от страха перед террористами, ударившийся в церковную мистику сановный дедушка, и истеричный анархист "из хорошей семьи", занятый исключительно отстаиванием принципов, чтением Ницше и клепанием самодельных бомб (при этом сам он явно понятия не имеет, чего хочет — то ли жениться, то ли застрелиться, то ли взорвать все к чертовой матери и больше не мучиться). И бедная, чистая девочка, наивно пытающаяся просто начать свою — нормальную, человеческую — жизнь, и смятая их безумием, ненавистью, амбициями — грядущей войной.

Он нами манипулирует!

Полагаю, вы уже поняли, что игра построена прежде всего на чистом психологизме: иначе зачем было так разрабатывать, так оттачивать характеры! Подслушанный разговор часто значит куда больше, чем украденный ключ, а верное слово — чем удар кулака. Решение любой задачи базируется прежде всего на понимании характеров и мотивов других персонажей, и уж во всяком случае никогда не обходится без прямого с ними взаимодействия.

Один кондуктор любит рисовать, и потому очень наблюдателен, а второй вечно читает иллюстрированные журналы — от его внимания иногда удается ускользнуть. Татьяна наивна



и доверчива — если она застанет нас в своем купе, можно что-нибудь выдумать, а фройлен Вольф лучше не злить...

Самое удивительное, что при таком активном взаимодействии с другими персонажами нам НИКОГДА не дают выбирать линию диалога! Нет, все наоборот: наши ДЕЙСТВИЯ определяют дальнейшее поведение Кэта. Мы отвечаем за его руки, а не за голову — характер "играющего" героя раскрывается перед нами постепенно, вместе с развитием событий — как и характеры остальных персонажей.

Надо отметить, эффект создается безумно интересный: игра построена на том, что мы стараемся манипулировать другими, а Кэт в это время манипулирует нами. Представьте мой шок, когда Роберт раз за разом слезал с поезда в Вене, не реагируя на мои отчаянные попытки остаться до конца маршрута! Нет, пока не вернешься назад и не создашь достаточной психологической базы для того, чтобы он остался, — ничего не выйдет! Он живет независимо от нас так же, как время существует независимо от него — пока не наляжешь и не переведешь стрелки на другой путь!

Кстати, руками нам придется действовать изрядно: и достаточно суровые пазлы решать, и тяжести поднимать, и вагоны расцеплять, и мордобоя — самого настоящего, сурового мордобоя, порой с применением технических средств, — там предостаточно! Дело в том, что Джордан Мехнер — до того, как создал Smoking Car Production и занялся высоким искусством, — успел сделать пару-тройку игрушек для Broderbund. Игрушки эти назывались Karateka и Prince of Percia 1 и 2. Полагаю, комментарии излишни. Вы наверняка представили, каково вам будет драться с упомянутой мастерицей стального клинка, когда у нее в руках окажется настоящая сабля, или с Милошем, когда у него будет нож, а у вас — ничего, кроме возможности уворачиваться.



Да и с Анной хоть как-то, хоть ненадолго, а сладится. Если бы она тоже могла "ни во что не верить"! Хотя бы в то, что "война продлится не дольше месяца", или в то, что слова "Именем Императора Австрийской империи!" еще звучат грозно, а не жалобно! Как скоро ей придется этому научиться! Только будет уже поздно. Наверняка.

Во всяком случае, она осталась жива, и Роберт жив — правда, ему пришлось выпустить грозную золотую птицу, но ведь было уже поздно! Уже ничего не поправить. Следующий Восточный экспресс пойдет в 1932 году — и ходить ему очень недолго.

Все хорошо

И все-таки мы на него успели! Даже привели поезд в Стамбул... А смотреть "кредитсы", под отчаянную скрипку Анны проплывающие на фоне карты Европы, которая год за годом (с 1914 до 1993) перекраивается под черной тенью крыла, вовсе не обязательно. Все кончилось почти хорошо.

Кто хочет прокатиться на Восточном экспрессе? Через Белград и Балканы...



The Last Express

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
Smoking Car Productions

•

Издатель
Broderbund

•

Рейтинги
Графика 99%
Звук 99%
Сюжет 99%

Интересность
99%

Системные требования
Pentium 60+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, 35 Мбайт на HDD

Наталия Дубровская

Одиссея в кукольном домике

Разные бывают у игр продолжения: на одни смотреть тошно (как "Phantasmagoria 2"), другие получаются краше начала (как второй DOOM), а бывают такие, словно ничего не изменилось — только техника "подросла", да герои отдохнули за время спокойной внеэкранной жизни, поднакопив силенок для новых подвигов.
К последней — и самой удивительной! — категории и относится новая-старая игрушка *Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey*, сиквел памятной Relentless, созданной Фредериком Рейналом из Adeline Software. Автор, впрочем, остался тот же, а вот публикатором выступила Activision.

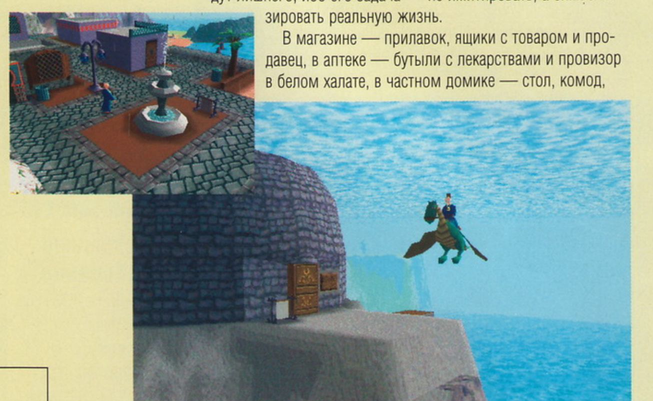
Самое удивительное качество LBA 2 — потрясающая "рукодельность", игрушечность не только персонажей, но и всего, что касается их жизни, — от инвентаря до характеров, от средств передвижения до всей планеты.

Изометрия старого ящика

Вид сверху — дело в игрушках обычное, но где и когда при входе в комнатку все вокруг исчезало, и оставались только стеночки, повисшие в темноте, — от двери до двери, и человечки-зверюшки внутри? И вид-то, на самом деле, не сверху, а слегка под углом — эдакая изометрия в стиле 3D. Кукольный домик из старого ящика, где все устроено самым идеальным, недостижимым при использовании настоящего ящика образом, но именно так, как хотелось, игрушечно (не в компьютерном, а в самом прямом смысле этого слова).

Всякое помещение обставлено достойно, но без излишеств, можно особо не вглядываться — в кукольный домик не кладут лишнего, ибо его задача — не имитировать, а символизировать реальную жизнь.

В магазине — прилавок, ящики с товаром и продавец, в аптеке — бутыли с лекарствами и провизор в белом халате, в частном домике — стол, комод, кровать, сосед-болтун... Все предметы, от шкафа до верблюда, стандартизованы и утилитарны — как из детского конструктора, но все на удивление "хорошенькие", и их так и тянет потрогать руками.



Населить такой игрушечный мир персонажами, которым придется говорить и действовать, нелегко, но в Twinsen's Odyssey это опять получилось отлично: забавные неуклюжие зверюшки (преимущественно слоны да крысы) и человечки чувствуют себя здесь вполне уютно: им все по размеру, и все как надо. Пропорции рассчитаны очень точно — всякий персонаж чуть крупнее, чем вроде бы должен быть, и движется слегка вперевалочку, не злоупотребляя сгибанием суставов, — словно ты двигаешь его, неподвижного, 3D'шного, пальцами, — а это лучше всего позволяет сохранить "кукольный" эффект.



И вся планета такая — все чуточку меньше, чем надо, трехмерно, аккуратно, но вполне достаточно для Большого Приключения.

Герой берется за шар

Конечно, мир Twinsun'a слишком мал для маленьких событий, здесь все приключения — большие: сейчас, например, на планету обрушился непрекращающийся дождь, напали пришельцы (пакостный сухощавый народец нордического типа), да еще дети с магами пропадают... Как все запущено, и как все не вовремя! У единственного, кто готов озаботиться спасением планеты (а главное — способен с этой задачей справиться), нашего Твинсена, и так хлопот полон рот: беременная жена (как видите, у них с Зои все хорошо), раненый летучий динозаврик (неудачная посадка из-за этого проклятого дождя), и обои он только что начал клеить...

Что делать! Надевай, Твинсен, любимый купальный халат (ой, я хотела сказать: тунику предков), хватай волшебный шар — и вперед! Да, кстати, теперь на нашего героя (и все, что его окружает) можно смотреть под самыми разными углами (если он на улице, конечно): нажал на кнопочку — "камера" переместилась. Был Твинсен со спины — стал с левого бока, любовались мы скалами — любуемся морем. Иногда это просто забавно, а иногда необходимо — если приходится прыгать с камня на камень на узкой горной тропке, скажем, или искать какую-нибудь таинственную пещеру, — от направления взгляда самого героя панорама никак не зависит.

Ох, сколько времени прошло! Герой за это время явно одомашнился. Шар, слава Богу, нашелся в кладовке, а вот туника с медальоном давно уже пылятся в музее, и их придется вызволять — вам между прочим. Сразу совет: не старайтесь



взывать к здравому смыслу музейных работников, он у них напрочь отсутствует. Мало того, что герою придется платить за вход в музей, где он, по идее, является основным экспонатом, самые натуральные золотые денежки, так ведь и "халат" ему так просто не достать! Хорошо, что вместе со способностью закрывать не те двери упомянутые сотрудники обладают даром открывать не те окна...

Короче говоря, все по-прежнему: ленивая планетка между двух солнц, раздраженный неприятностями разномастный народ, и Герой с пучком на макушке, готовый взять ответственность на себя.

Четыре Твинсена в одной тунике

Для такой непростой работы надо быть личностью многогранной, и Твинсена никак не обвинишь в примитивности натуры: одних "чистых" типов поведения у него четыре, а что он может по мелочи!

Иногда он бывает "нормальным": ходит себе и заглядывает во всякие уголки, беседует... Скучный режим, прямо скажем — тем более, что заглядывать и беседовать благодаря расширенному набору команд можно и в любом другом.

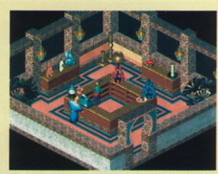
Самый полезный человек — это "спортивный" Твинсен: бегает со страшной скоростью (и туника ему не мешает), прыгает на невероятные расстояния, и даже когда на месте стоит, слегка марширует и с шумом выдыхает. Жалко только, плавать не умеет.

Зато "агрессивный" — самый симпатичный: ходит растопыркой, издавая глухое рычание, и бьет всех, кто попадет под руку. Правда, в строгом соответствии с "кукольными" законами, предполагающими полное отсутствие "объективной" реальности: если избиение объекта не укладывается в общее направление развития сюжета, то после получаса упражнений обычно получается, что Твинсен как бы никого и не бил. Нет, он вовсе не отказывается навалять по физиономии прохожей старушке или хорошенько попинать ногами любимую жену, просто после окончания экзекуции бабушка скажет что-нибудь вроде "Какая отвратительная погода, не правда ли, юноша?", а великодушная Зои запечатлеет на его физиономии сладкий и громкий поцелуй — видимо, чтобы показать, что она вовсе не обиделась. Зато когда враг действительно заслуживает хорошей плюхи, драка проходит на высоком уровне, и при удачном стечении обстоятельств от недруга остается только маленький хорошенький бонус в виде сердечка.

Еще есть у Твинсена "скрытное" поведение: он ходит на цыпочках и прячется за всякие бочки и деревца. Полезная штука, когда противник здоровее или бегает быстро!

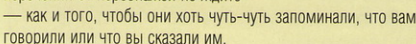
Хитрые загадки и тупые слоны

Самое приятное в LBA 2 — нелинейное развитие сюжета. У вас не просто есть возможность в любом порядке решать подзадачи Большого задания — нет, на вас сразу рухнет не то две, не то три аг-хиважных задачи, и как расставить приоритеты — дело ваше. Хотите — лечите сначала своего аэродинозавра, хотите — улучшайте погоду, хотите — займемся канализацией... Задачи взаимосвязаны, но решаются вовсе не "поступательно", и благодаря этому сюжет развивается достаточно неожиданно.



Конечно, ни о каких "характерах" или "психологизме" в Twinsen's Odyssey говорить не приходится — но на кой черт они в кукольном домике, да и вообще не такой уж LBA 2 и квест: беготня, прыжки, мордобой, бонусы, метание шара и дротиков в цель и прочие аркадные радости отнюдь не являются оживляющим дополнением, как часто бывает в адвенчурах, — нет, это более чем органичная составляющая игры, и это накладывает определенный отпечаток на умственный и нравственный облик героев. В здоровом теле дух, увы, по определению здоровый, так что особо остроумных диалогов или глубокомысленных изречений от персонажей не ждите — как и того, чтобы они хоть чуть-чуть запоминали, что вам говорили или что вы сказали им.





Обычный диалог состоит из обмена двумя информативными фразами, а если будете упорствовать — диалог пойдет по кругу, хоть до бесконечности. Типа "глупые повторяют для глупых". Лучше отойти и не приставать!

Играй, пока играется!

И нечего! Главный принцип твинсанской жизни — не нервничать и не напрягаться. Самое прекрасное, что он будет распространяться и на вас — как только вы вступите в игру. Несмотря на достаточно сложные загадки и необходимость шустро двигать пальцами, играется в LBA 2 вполне расслабленно. Меня лично раздражала только необходимость шляться по островам туда-сюда, тщетно пытаясь найти какое-нибудь укромное, не обозначенное на карте местечко и руководствуясь лишь абсолютно невразумительными объяснениями местных жителей. Самый точный ответ, который способен выдавить из себя местный слоник: "Это там, на скалах!". А там этих скал! Впрочем, я вообще не сильна в навигации.



Благодаря обилию задач, которые приходится решать одновременно, никакой самый нелепый поход не окажется напрасным: что-нибудь да найдете, что-нибудь да узнаете, что потом пригодится. И не скучно, и не нервно.

Лениво, приятно, незатейливо — такое Ма-а-аленькое, но Большое (играется долго!) Приключение между двух солнц, среди простого народца и прелестных кукольных интерьеров. И хорошо: не все же из базуки садить или мозги о пазлы ломать! Подумайте и о маленьком Твинсене!

Little Big Adventure 2:
Twinsen's Odyssey

Разработчик
Adeline Software

•

Издатель
Activision

•

Рейтинги
Графика 85%
Звук 85%
Сюжет 70%

Интересность
84%

Системные требования
486DX4/100 (MS-DOS), Pentium 75 (Windows 95), 8 Мбайт RAM (MS-DOS), 16 Мбайт RAM (Windows 95), 4-скоростной CD-ROM, 35 Мбайт на HDD, Windows 95/MS-DOS



Наталия Дубровская

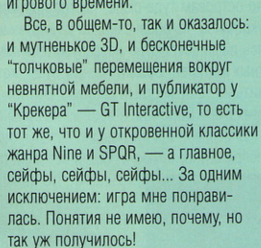
Медвежатник на окладе: испытание пазлами

Ох, не люблю я пазлы! Вернее, не пазлы, а игрушки, которые состоят исключительно из них, и нет там ни сюжета, ни смысла, ни света белого — одно унылое 3D в грязноватых тонах, щелкающие кодовые замки и грязные бумажки, исписанные дурным почерком. Хотя подобные игры вроде бы выделяются на шумном и кровавом игровом фоне пристукнутой тихостью, своеобразной "интеллектуальностью" и общим благолепием ("интеллигентностью", выражаясь трамвайным языком), я реагирую на них остро и вульгарно: небезызвестная "Девятка", например, вызвала у меня мгновенное желание позвонить ее создателю и нежным, но не оставляющим никаких сомнений в глубине рожденных чувств голосом спросить: доколе?..

"Фу, — скажет умный читатель, — быть субъективным некрасиво, вас это опускает вниз!" — и я с ним вполне соглашусь. Именно поэтому все "Девятки" с SPQR'ами не только честно обозреваются в нашем разделе, но и получают справедливую (в меру наших сил и терпения) оценку.

Справедливости ради

Именно к этому — к необходимости дать "справедливую оценку" — я и попыталась морально подготовиться, взяв в руки игрушку под многообещающим названием **Safecracker** (фирма Daydream). Во всяком случае откровенно: сразу ясно, чем нам предстоит заниматься все счастливые 999+ часов игрового времени.



Все, в общем-то, так и оказалось: и мутненькое 3D, и бесконечные "толчковые" перемещения вокруг невнятной мебели, и публикатор у "Крекера" — GT Interactive, то есть тот же, что и у откровенной классики жанра Nine и SPQR, — а главное, сейфы, сейфы, сейфы... За одним исключением: игра мне понравилась. Понятия не имею, почему, но так уж получилось!

Наверное, прежде всего тут сыграло свою роль то, что игру явно делали с удовольствием. Шутили, смеялись, думали, как лучше, — и это неизбежно отразилось в самой игре, по идее — унылейшем пособии для начинающего медвежатника с уклоном в легкую романтику.

Судите сами: целую игру вы занимаетесь только одним, а именно вскрыванием сейфов в пустой конторе, а сейфов там — видимо-невидимо! Это вполне объяснимо, поскольку контора занимается их выпуском, причем чуть ли не с 1812 года. Стоит вам туда проникнуть (только не нарвитесь на патруль!) — и начнется настоящая вакханалия замков-блокираторов и бронированных дверок! Самых диких видов и конструкций несгораемые шкафчики придется вам распечатывать в тревожной полутьме, пока не откроете вы последний и не получите заслуженную награду, а именно... место начальника по безопасности в этой самой компании. Это у вас такой тест на профпригодность. (Хорошо, что наш герой не попросился в отдел по расследованию убийств или в ГАИ! Правда, тогда игра была бы куда динамичней.)

Хотели как всегда, но вышло интересно!

Само собой, сюжет на самом деле никакой роли не играет — сейфы "крекать" вы будете исключительно ради самого процесса, и никакого развития событий не предвидится — кроме, конечно, обязательного перетекания головоломок друг в друга, причем в прихотливом беспорядке, чтобы было трудней догадаться. Бумажка в сейфе 5 ни в коем случае не будет относиться к сейфу 6 — сейф 6 вы сумеете открыть, только найдя бумажку в корзинке в комнате 241, куда сможете попасть, открыв сейф 18... Все как всегда — и все равно интересно!

То тут, то там в игре появляются забавные элементы: скажем, инвентарь прорисован тщательно и живо, и его очень

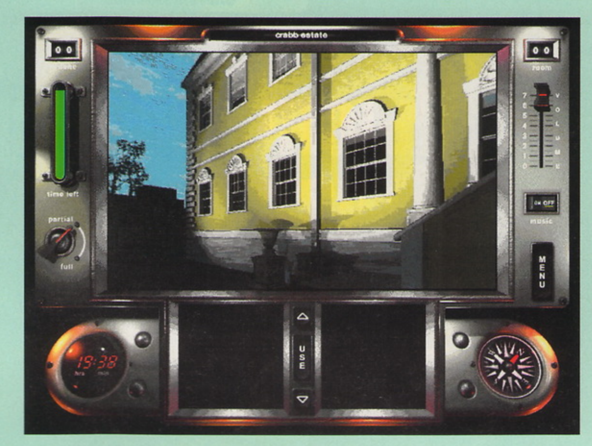


приятно крутить в окошке; часто ваши действия сопровождаются смешными и неожиданными звуками, музыка (хотя и пришлось ее отключить минут через десять) не нудит на одной псевдотаинственной ноте, а звучит вполне бодро и современно...

Даже сами проклятущие пазлы смотрятся вполне прилично — их явно делали со знанием дела и любовью, и хорошая художественная проработка искупает то, что они... пазлы, в общем. Со всеми обычными прибабахами, вроде откровенного неверия в интеллект играющего: издеваться над ним — издеваются по-всякому, но предположить, что он учил физику в школе — нет уж, извините, может, он еще и считать умеет?!



В Safecracker этот подход продемонстрирован с удивительным изяществом: есть там такой сейф, который можно открыть, выставив на трех градусниках одну и ту же температуру — по Цельсию, Кельвину и Фаренгейту.



Мой вам совет: не рвитесь в бой, не лезьте за калькулятором, не начинайте вспоминать, на что там надо поделить и что отнять, не пытайтесь вести отсчет от абсолютного нуля! Я попробовала — и у меня ничего не вышло. Уже потом, забредя в дальнюю комнатку, я обнаружила диаграмму с формулами — оказалось, их игровой, упрощенный метод просто дает чуть бОльшую погрешность, чем мой, высоконаучный, и у меня получилось на две десятых больше, чем у них.

Каково?! Скорее всего, они полагали, что я дойду до этой диаграммы раньше, чем до сейфа, но, во-первых, где хочу, там и хожу, а во-вторых, моя формула была точнее. Спасибо, конечно, за заботу и более удобный способ подсчета — но эти две десятых в крайнем случае можно было и "простить" — на случай, если попадется кто-то дюже умный или просто с хорошей памятью...

Щелк-щелк-щелк-скри-и-ип... Щелк-щелк-щелк-БУМ! Щелк-щелк-щелк-дзы-ы-ынь... Вперед, горячие финские медвежатники!

Сомнительные комплименты

И все равно ничего не могу с собой поделать: в Safecracker играть интересно, весело, хочется дойти до конца — пусть простят меня мои единомышленники! Самая занудная головоломка вроде "пятнашки" просто так хорошо и в то же время без претензии нарисована, что ее собирать приятно, хотя "крекать" их бедному квестеру приходится сотнями, и не только в сборниках пазл. Очередная бронированная дверь открывается так солидно, покряхтывая, или вдруг с резким щелчком отскакивает на пружине — так живо, будто что-то случилось. И в сейфе какой только дребедени нельзя найти — и детально рассмотреть, а иногда и съесть или еще как-нибудь занимательно "использовать"!

Бог его знает, может, эти сомнительные комплименты тоже субъективны до некрасивости, но ведь субъективно хвалить лучше, чем субъективно ругать, да и редко так бывает, чтобы далекое тебе творение вдруг понравилось без всякого повода. Нет, есть что-то в этом Safecracker'е, есть! Например, куча сейфов...



Safecracker

Разработчик
Daydream

Издатель
GT Interactive

Рейтинги
Графика 75%
Звук 75%
Сюжет 75%

Интересность
75%

Системные требования
486DX2/66 (лучше Pentium 90+), 16 Мбайт RAM (лучше 24+), 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), 15 Мбайт на HDD, Windows 95

Ольга Цыкалова

Тысяча видов осколка Атлантиды

Есть такое хорошее, но теперь почти вышедшее из геймерского употребления словечко "бродилка". Бродилка — игра, в которой герой, не торопясь, перемещался с экранчика на экранчик в поисках кого-нибудь или чего-нибудь, необходимого, скажем, для спасения принцессы или отыскания сокровища.
Теперь квесты заматерели. Их герои бегают, летают и носятся на мотоциклах по стремительно изменяющемуся экрану, и к ним как-то уже неудобно применять это старое доброе словечко.
Но игру *Atlantis. The Lost Tales* от Cryo ничем иным кроме как "бродилкой" назвать нельзя. Это именно бродилка — в том смысле, что в этой потрясающей игре абсолютно не важен герой, не важна его задача, остальные персонажи и пазлы. Принципиально лишь ленивое хождение по изумительно красивым землям Атлантиды и прочих экзотических стран под расслабляющую музыку и редкие щелчки мышкой...

В игре все устроено, что называется, "как у людей". Маленький осколок древней Атлантиды, населенный мирным и культурным народом, который (в то время как Европа еще не вышла из мрака доисторического существования) строит дворцы, города и летающие лодки. Нехороший соправитель мудрой королевы Реи плетет интриги, есть похищение королевы и, конечно же, великая миссия главного героя — в странствиях, битвах и решении хитроумных головоломок вернуть на престол законную хозяйку острова.

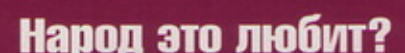
Бродить или играть?

В принципе, о главной заботе героя можно забыть сразу же после получения печального известия о пропаже Реи. Вы новичок во дворце, и какое вам дело до королевы, которую вы и увидеть-то не успели, когда вокруг столько нового и интересного? Под приятную (с греческим налетом) музыку, не спеша пройдемся по раскаленной южным солнцем террасе дворца, полюбуемся изумительным морским видом, гигантским вулканом, вздымающимся над островом, ангаром летучих лодок, башнями Луны и Солнца, прогуляемся по уютным, почти реальным греческим улочкам и колоннадам, таким мирным и безлюдным, несмотря на тяжелый для государства и придворных день.



Густая зелень за дворцом, кое-где "высовывающиеся" пальмы — все это наводит на мысль об отдыхе и прохладе. Сходим и туда, в роскошный южный лес, а можно и еще дальше — на ослепительный песчаный берег океана... И это далеко не все, на что можно в свое удовольствие поглазеть, вовсе не интересуясь судьбой пропавшей королевы!

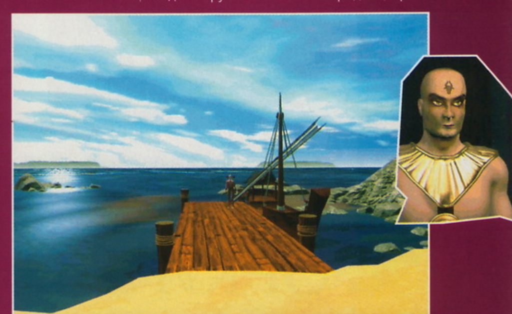
Впрочем, основная сюжетная линия и так не слишком обременительна. Ну что вам стоит подойти к любой из застывших в укромном уголке фигур и сказать что-нибудь вроде "Ты знаешь такого-то?" и получить в ответ: "Да, это хороший человек!" (или "Я ему не доверяю"), — что на самом деле информативно ровно настолько, насколько характерны 3D-физиономии персонажей игры, по которым сразу видно, злодей перед вами, прихлебатель или честный дурак. Первая головоломка в игре встречается минут через двадцать после начала, и она на редкость неоригинальна.



Народ это любит?

Создатели "Атлантиса" постарались заполнить игру элементами из серии "народ это любит": Myst-образные механистические пазлы прекрасно уживаются с задачками на быстроту реакции и выбор правильной линии в маловразумительном, как это водится у Cryo, диалоге. Увы, они только разрушают ту чудную, абсолютно немыслимую для современной игрушки, но такую органичную фирменную ткань игры от Cryo.

Как не хочется бегать, крутить какие-то рукоятки, болтать с кем бы то ни было, когда вокруг такая лепота! Бродить, бро-







дить и еще раз бродить, постоянно озираясь по сторонам и задирая голову, чтобы разглядеть небо, — вот в чем истинная суть "Атлантиса", и на четырех компакт-дисках этой сути — вагон и маленькая тележка, от видов Северного полюса до южных морей.

Решать задачки все равно, конечно, придется — чтобы пустили в очередной роскошно нарисованный мир, и тут Cryo приготовила нам пренеприятный подарок. Озабоченная увеличением продолжительности игры, она применила в ней пресловутое автоматическое сохранение в ограниченном числе мест. Так что, если вы, скажем, вышли из игры, перенапрягшись, решая какую-нибудь задачку, то вполне возможно, что в следующий раз вам придется не только разгадывать эту головоломку снова, но и проходить предшествующие ей и уже хорошо забытые "аркадные" моменты. Если учесть, что часть задач довольно некорректна, а иногда и маловразумительна (просто не понятно, чего от вас вообще хотят), положение геймера подчас становится невыносимым. По-моему, Atlantis — это именно та игра, которая абсолютно ничего не теряет от прохождения по подсказкам, которыми мы вас в будущем, возможно, и снабдим.



Виртуальный туризм

Ну-ка, кто готов играть только для того, чтобы насладиться сотней красивых видов? Есть тут такие? Сомнительно. Музей, видеокассета или книжка с картинками сподручней, если только вы не пламенный поклонник компьютерного туризма. На вопрос "А для кого эта игра?" — сотрудник Cryo, с которым нам недавно пришлось общаться, дал интересный ответ: "Для тех, кто не играет в компьютерные игры". Иначе говоря, расчет на то, что обыватели, увидев "Атлантис", навеки полюбят квесты и бросятся в магазин за компьютерами. Именно такая публика, по мнению человека из Cryo, и обеспечила бешеный успех знаменитому "Мисту".

А еще Cryo предназначила свое новое произведение... женщинам. Сделала она это с истинно слоновьей грациозностью. Править островом могут только женщины. Они же — жрицы Луны, главной богини атлантов. Мужчина-соправитель избирается раз в семь лет в результате поединка претендентов, и через семь лет снова должен отстаивать свое сомнительное положение в честной схватке с новым соискателем. Мужской бог — Солнце, и его жрецы в полном загоне. Радуйтесь, дорогие дамы!

Лично мне все эти "фирменные" прикидки совершенно безразличны. Я бродить люблю больше всего на свете, а по таким умопомрачительным местам, которые рисуют художники Cryo, — можно блуждать вечно. Музыка же, идеально соответствующая — не сюжету, конечно, а ландшафту, — делает это занятие каким-то потусторонне приятным.

Для любителей исторических реконструкций замечу, что сам Атлантис — не просто плод воображения. За основу дизайна взят греческий остров Санторин, который считается одним из наиболее вероятных претендентов на роль "обломка" древней Атлантиды, а природа и архитектура "Атлантиса" "списаны" с живописнейших мест восточного Средиземноморья.

Все же надо отметить, что знаменитая Cryo-технология полнометражного обзора по вертикали и горизонтали (которой мы восхищались в превью на эту игру) — не без греха. Картинка, как и в "Версале", выглядит слегка смазанной, а при перемещении ее четкость возрастает, что довольно неприятно для глаз. К счастью, в "Атлантисе" этот эффект сведен к минимуму. Мелких деталей почти нет (что до крайности обеднило первые сцены во дворце Реи), бОльшая часть игры проходит, что называется, на природе, поэтому глаза не устают, и, где возможно, пресловутое перемещение и вовсе не показано. Однако некоторая глюкавость присутствует, и с ней — хочешь ты или нет — приходится мириться...





The Lost Tales

Разработчик
Cryo

Издатель
Cryo

Рейтинги
Графика 87%
Звук 85%
Сюжет 30%

Интересность
70%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/DOS

Видеоарт

Наталия Дубровская

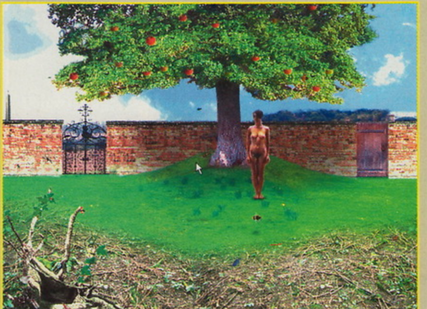
Дайте Змею шанс!

Ну зачем, зачем праматерь Ева позарилась на это чертово (в буквальном смысле) яблочко?! Ведь сказал ей (слегка по-родительски преувеличив) предусмотрительный Господь: "Не ешьте от него, и не прикасайтесь к нему, а то умрете" (Бытие 3, 3). Ну что ей не сиделось среди райских угодий, где и без яблочек было чем закусить, и без змея-искусителя — с кем побеседовать о ее райской жизни? Что заставило ее шаловливые ручки тянуться к запретному плоду, и отчего ее положительный, нелюбопытный муженек не сумел ее остановить, а вместо этого сам отъел изрядно от Познания Добра и Зла (а потом все на нее и свалил, оставив рожать в муках)?..
Мы этого никогда не узнаем — видимо, недостаточно вкусили наши предки от заветного яблока, чтобы все это уложилось в наши куриные богоподобные мозги. Да и сам Господь Всемогущий вряд ли сумеет более-менее внятно объяснить, как такое вышло. Судя по припадку дикой Божественной ярости, который последовал за указанными событиями, Он все-таки выпустил ситуацию из-под контроля, дал Змею слишком хороший шанс. Иначе пожурил бы их немного да отпустил обратно в песочницу.
Вот они, ягодки свободной воли! Вот они, яблочки райской жизни!

Короче говоря, насвинячила праматерь Ева, поддалась соблазну и спровоцировала своего несчастного мужа на Познание в самом широком смысле этого слова. Земля покрылась терниeм, врата Рая с грохотом захлопнулись, а у Евы с Адамом появились дети.

Дети стали расти и развиваться и, в силу дурной наследственности, всюду совать свой нос, увлеченно анализируя свою (уже отнюдь не райскую) ситуацию.

Более того, мучая себя извечным фантастическим комплексом ("Как же наша мама так могла?!"), некоторые из них докопались до открытия, что не так уж это и плохо: из Рая нас, конечно, выгнали большими пинками, но яблочко-то мы



В строгости расти детей своих, иначе пожрут они все, что произрастает в саду твоем.
11 (запоздалая) заповедь

вкусили! Райское между прочим яблочко, хоть и запретное.

Тут надо заметить, что кривая дорожка познания не так давно привела особенно злостных познавателей к утверждению, что обычный маленький ген несет в себе ВСЮ информацию о своем носителе. Каждая наша частица таит в себе целое (а вовсе не наоборот, как кажется на первый взгляд). Соответственно, запретно-заветный плод несет в себе райские кущи со всеми их зверями, плодами и хорошей погодой — остается только докопаться до сути и вытащить их наружу, в обход заржавелых ворот, куда, как известно, легче пролезть верблюду (будь он хоть с игольное ушко), чем нам.

Rock Around Games

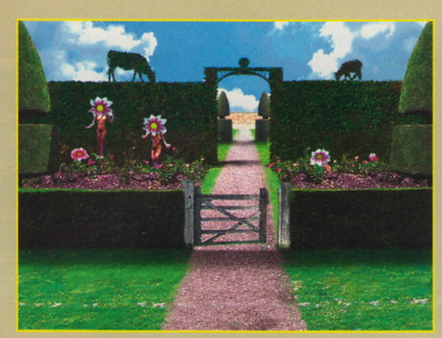
Именно этим некрасивым делом — извлечением Божественного начала из греховного конца — и решил заняться супер-мега-не-знаю-какая-еще рок-звезда Питер Гэйбриэл, создавая загадочную компьютерную игрушку под названием **Eve** (по-русски — просто "Ева").

Сразу скажу, что ждала я от этой игры чего-то невероятного — прежде всего потому, что у Гэйбриэла неимоверные клипы. Кто видел Digging In The Dirt или более ранний I Don't Remember, тот меня поймет.

Питера всегда безумно тянуло к новым формам выражения, не только музыкального, но и зрительного, и высот он обычно достигал просто потрясающих. Бесконечные исследования фольклорной музыки самых разных стран и народов вылились в Passion — великолепный саундтрек к "Последнему искушению Христа" Мартина Скорсезе. Скорсезе — не Скорсезе, а фильм меня пересматривать не очень тянет, зато музыку можно слушать вечно.

Одним из первых Гэйбриэл занялся созданием художественного видео — и быстро смастерил Sledgehammer, обозначивший начало нового жанра и навсегда оставшийся его классикой. Он делал клип за клипом — то элементарные, как Don't Give Up, то неимоверно дорогие и технически изощренные, как Steam или Kiss The Frog, и всякий раз визуальный ряд становился вполне полноценным дополнением ряда звукового. Плюс увлечение Гэйбриэла философскими проблемами и то неизменное изящество и ненавязчивость, с которыми он отражал их на экране, — как, скажем, эпизод с "трясением дерева" (любимая метафора Питера, см. Shaking The Tree) в Steam...

Короче говоря, все обещало мне долгие часы райского блаженства! Божество медленно повернуло голову и сочло, что об-



ласть, в которой я ныне подвизаюсь, вполне может стать новой ступенью в его более чем впечатляющем движении к совершенству: Гэйбриэл содеял адвенчуру и назвал ее Eve.

Просто Ева

Итак, Eve. Начало человечества — не того, что из бог знает чего и адамова ребра, а того, из которого мы с вами; в доступной и наглядной форме (чтобы начать игру, например, вам предстоит загнать, простите, самый что ни на есть хвостатый в самую что ни на есть расслабленную яйцеклетку). Рай, тенистый, полный цветов, травы и спокойных вод, быстро превращается в грязную чавкающую пустыню — догадайтесь, почему! Когда преступная парочка скроется из глаз, нам, игрокам, придется приниматься за работу — по крупице, по камушку, по нотке восстанавливать прекрасные угодья, собирая раскиданные в этой коричневой пустоте кусочки Гармонии.

Чаще всего эти кусочки — "звучащие" элементы экрана. Среди энного количества сходных предметов (камней, газгольдеров, коров) надо найти те, что способны петь и переливаться, и "включить" их — а все остальное, серое, отказывающееся звучать, пусть обратится в прах!

Когда все "творческие" элементы одного из миров (всего их в игре четыре, каждый основан на одном из произведений Питера — Come Talk To Me, Shaking The Tree, In Your Eyes и Passion — и работах четырех известных художников-концептуалистов) найдены и запущены, грязная пустыня начинает медленно преображаться: сначала травка кое-где пробивается, потом, глядишь, лопухи полезли, потом... Потом, по совершенно неизвестным мне причинам, выясняется, что Рай — это такой английский садик с коваными воротами, беседками, каналом и ухоженной рыжей собакой, надрывающей глотку на его идеальном берегу, а сам мистер Гэйбриэл лично вышагивает по своему садику с маленькой хорошенькой газонокосилкой.



Бог его знает, может, это и есть английский рай, и другого для них не придумали, или Питер справедливо полагает, что это единственная доступная для нас форма совершенства в процессе преобразования природы. Мне лично куда больше понравился тот Рай, который мы испохабили в самом начале, — лесной, прохладный, с густой травой и тинистыми болотцами.

При достаточном упорстве вы своего добьетесь — создадите новый, звучащий и любящий рай, а после небольших неприятностей (вроде экологической катастрофы и маленькой ядерной войны) даже вернетесь в сам заветный сад — без газонокосилок и живописных развалин. Только не отпускайте кнопку, пока не отзвучала тема, и не ленитесь выслушивать все, что вам захотят сказать "говорящие головы", которых Гэйбриэл нагнал в свою игру видимо-невидимо.

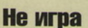
В каждом из трех первых миров присутствуют по пять "экспертов", весьма длинно и содержательно распространяющихся о поставленной проблеме (проблема всегда одна — отношения между полами в разных аспектах): психологи, генетики, биолог, священник... Плюс к этому в игре есть люди "с улицы", рассказывающие грустные истории из личной жизни, а художники демонстрируют творческий процесс и улыбаются со значением.

И попробуй этого всего не слушать и не смотреть! Гэйбриэлу всегда было присуще некоторое менторство, и здесь это более чем ощутимо: пришел играть — слушай все, что я хочу тебе сказать, или убирайся!

Эта тенденция к агрессивному захвату внимания и нравственному накалу, завораживающая в его музыке, здесь, признаться, немного коробит: во-первых, жанр чуть более демократичный и куда более "интерактивный", чем рок-музыка, а во-вторых, песни Гэйбриэла мне нравятся, а слушать откровения некой Хелен Чедвик о том, что "плоть — это цветок" и как она сделала фонтан из горячего шоколада, меня абсолютно не тянет, хотя панорама из кипящего какао, символизирующая "грязь", весьма впечатляет.

Особенно этот художественный ригоризм очевиден в первой части игры, в мире под именем "Грязь". Правда, и тема здесь для Гэйбриэла самая болезненная — Come Talk To Me. Мысль о том, что причина нашего взаимного непонимания и проблем в общении с любимыми кроется прежде всего в неспособности открыто и честно выразить свои чувства, проходит через его творчество, что называется, красной нитью.

Мучительный поиск гармонии в кусках потрескавшейся глины, серых камнях и бьющихся в грязи рыбинах длится вечно, и скудная травка, покрывшая местами кофейную грязь, кажется божественной наградой. Не думаю, правда, что это поможет в выражении чувств — в чистой музыке Гэйбриэл куда убедительней, и то не помогает...

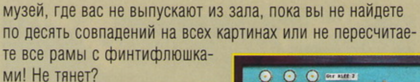


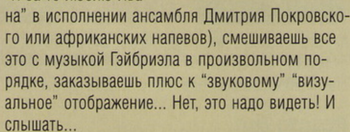
Не игра

Вот, все никак не решаюсь сказать... Нет, мне понравилось играть в Eve, честно! Просто...

Просто никакая это не игра! Видеоарт, пер-





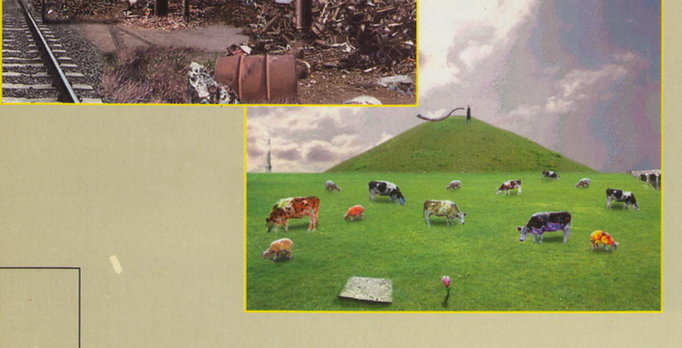


форманс — только не игрушка! Выставка, где все можно потрогать, и, если найдешь правильную кнопку, "проект" начнет двигаться и звучать. Самое катастрофичное — как игра это чистое дилетантство, и в техническом, и в игровом плане.

Только, ради Бога, не надо мне говорить, что это "другое", и я "не в состоянии оценить". Получилось не "другое" — получилось ни то ни се. Хотя и очень красиво. В меру. Несмотря на обязательный ныне обзор в 360 градусов, графика оставляет впечатление дерганого скролинга — работая в новой для себя области, художники просто не справились с поставленной задачей, и никто им не помог.

Исключительно красивые картинки (120 ландшафтов, созданные из 22 тысяч реальных фотографий!) теряют прелесть при первом повороте, и приходится застывать и настраиваться, чтобы оценить новый ракурс; нелогичность задач (все пазлы абсолютно однотипны, предметы взаимодействуют безобразно); необходимость выполнять совершенно ненужные действия (чтобы получить очередной пряник); отчаянный, дебильный пиксель-хантинг на существующем совершенно независимо от нас, законченном, безукоризненном изображении, которое и трогать-то страшно; дурно вписанное видео... Это не игра, это перформанс, нечто для расслабленного постижения — а нас заставляют играть, причем заставляют со всей гэйбриэловской энергией и уверенностью в собственной правоте!

Раздражает. К концу освоения каждого из миров я неизменно тихо зверела: представьте себе музей, где вас не выпускают из зала, пока вы не найдете по десять совпадений на всех картинах или не пересчитаете все рамы с финтифлюшками! Не тянет?



С другой стороны, сколько дополнительных развлечений! Играй как следует — и Гэйбриэл даст тебе поиздеваться над своей музыкой. В игре есть несколько специальных "музыкальных машин" — загружаешь всякие дополнительные безобразия (вроде песни "Я за то люблю Ивана" в исполнении ансамбля Дмитрия Покровского или африканских напевов), смешиваешь все это с музыкой Гэйбриэла в произвольном порядке, заказываешь плюс к "звуковому" "визуальное" отображение... Нет, это надо видеть! И слышать...

Да и красиво это все, действительно красиво: даже балансирующие на грани порнографии творения Хелен Чедвик или забавные яркие картинки Кусама-сан в "галереях" (есть в каждом мире и такое) откровенно радуют глаз. А ведь "объекты" можно и повертеть, и помучить всячески... Весело, ничего не скажешь! Даже отчасти "интерактивно". Хотя и не игра, конечно.

Медитация

В общем, главное — не нервничать и не настраиваться на "результат". В сотый раз повторяя постылое действие или мучительно роясь в куче мусора в поисках "звучащей" консервной банки, представляйте себе Фудзияму, в полжизни высотою, и вечность впереди. Кажется, это называется медитацией — а в этой области Гэйбриэл тоже изрядно поднаторел.

И еще: не отмахивайтесь от того умного, что попытаются вам сказать "говорящие головы". Иногда это важно, почти всегда интересно, и без этих отступлений игра вообще теряет всякий смысл.

Игра ведь про людей — про нас с вами, про то, как мы сами все портим и не хотим поправить. Про то, что поправить все можно. Пока можно. И поздно открещиваться от Змея-искусителя — лучше научиться пользоваться тем, что он нам всучил.

И последнее: надо научиться слушать друг друга, и Гэйбриэл предлагает вам пройти суровую школу. Дерзайте!

Вот такое маленькое компьютерное развлечение по Питеру Гэйбриэлу — вернуть Раю его райское великолепие, ни на йоту не поступившись при этом благоприобретенными в результате грехопадения качествами. Пусть Адам научится не врать Еве, пусть Ева простит Адама за то, что это у него никак не получается, пусть они любят своих детей и не боятся Познания... Тогда мы и построим Рай — прямо за его воротами.

Eve

Разработчик
Peter Gabriel Ltd.
Starwave
Real World
Multimedia
•
Издатель
Ignite
•
Рейтинги
Графика 75%
Звук 80%
Сюжет 90%
Интересность
на любителя

Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, 10 Мбайт на HDD, Windows 95

ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !

Dungeon Keeper™

BULLFROG

Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клаб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

Инвалидам киберпространства посвящается

Ольга Цыкалова

Вилка в 3D-бок

Есть умельцы, которые играют Баха на балалайке, и есть уникумы, не способные к игре в Quake. Ведь это ж расположение скольких клавиш надо запомнить, чтобы находить их потом быстро и вслепую! Между прочим не каждый на это способен, а играть во что-нибудь аркадно-динамичное хочется всем.
Так вот, для инвалидов киберпространства, насильственно погруженных в мир медлительных квестов, фирма Advance Reality (издатель — AnyRiver Entertainment) создала свою балалайку — игрушку *Fork in the Tale*. В этом "интерактивном фильме", чтобы проникнуть в стремительную помесь квеста с экшеном, абсолютно ничего не надо делать, кроме как щелкать мышкой в нужный момент.

И понеслось! Головокружительное действие — и вы в центре событий: кого-то похитили, кого-то убили, за вами гонятся всадники с копьями, в океане вас ждет акула, лес полон ловушек, разбойники плетут интриги, девица в белом спасает вас от погони, и все это — один щелчок мышью. Убежать или остаться, повернуть налево или направо, промолчать или отшутиться, войти в дверь или пройти мимо — все это наш выбор и только одна кнопка.

Нас пугают, а нам...

И ведь это всего лишь FMV, всего лишь навязший в зубах унылый Urban Runner, но какой динамизм, какое "соучастие", и как весело это сделано! Хотя создатели игры явно имели в виду что-то глубоко RPG-образное и страшновато-средневековое, получилась этакая современная "Зарница": куча развеселой молодежи в а-ля средневековых одеждах развлекается в чьем-то доме на берегу моря, и вы, естественно, в их компании — правда, в качестве жертвы. Надо постоянно убегать, скрываться, подслушивать и подглядывать, а не то вас схватит и бросит в мрачную темницу ужасный палач в маске.

Впрочем, нас пугают, а нам совсем не страшно: главного героя понарошку колют копьями, понарошку связывают и понарошку бьют, даже не скрывая бурного ржания. Акула тоже кажется вполне мирной — в общем, эдакое дружеское развлечение, заснятое любительской видеокамерой (оттого, верно, и видео такое мутное и расплывчатое).

И все равно это захватывающее действо не дает игроку вполне насладиться чувством законной гордости от вторжения в мир крутых экшенов.

Главный дефект интерактивного кино (каким он был, таким он и остался) — оно занимает неимоверно много места на CD. Даже такое, мутновато-расплывчатое, оно расположилось аж на 5 дисках. Надолго ли хватает одного, если, конечно, всегда правильно выбирать направление движения? — От силы минут на 15, и это при наличии головоломок в конце "компакта"!

Конечно, создатели игры вовсе не хотят, чтобы вы прошли Fork in the Tale за два часа, и для этого у них припасено несколько иногда не совсем честных приемов.

Во-первых, часть сцен компонуется из случайно выбранных кусочков, и здесь предугадать нужное направление движения невозможно, сколько бы раз вы ни проходили этот эпизод. Во-вторых, в некоторых местах возможны разные варианты решения задачи. Наконец, если вы проиграете, то вас отбросят назад — к началу эпизода, который у вас не получился, а, возможно, в самое начало игры — и это самый большой, на мой взгляд, промах.

Все дело в нескольких картинках

И все же Fork in the Tale — это движение вперед в деле "окомпьютеривания" дикого видео. Кажется, подход типа "решил задачку — получи движущуюся картинку" навсегда уходит в прошлое. Новое видео идеально быстро и послушно переключает по желанию игрока и линию в диалоге (без привычного унылого "зависания" сцены во время выбора нужной фразы), и направление движения. И все что для этого нужно — несколько картинок, всплывающих на фоне основного действия.

Именно на них — стрелочках, кружочках или человечках, символизирующих нужный вариант фразы в диалоге или направление движения, — и нужно щелкнуть мышкой, чтобы перевести действие на новые рельсы. Замешкался на секунду, пропустил момент, когда выбор зависел от тебя, — и компьютер примет решение сам, обычно не в пользу игрока.

Технология, примененная в этой игрушке, делает первые, еще неуверенные шаги. Но вот когда получат достаточное распространение DVD-диски, которые легко уместят гигабайты качественного видео, такие игры, только, разумеется, куда лучшего качества, окончательно порвут с квестовым прошлым (с которым Fork in the Tale, например, связывают лишь редкие пазлы да иногда смешные, но ничего для сюжета не значащие реплики персонажей) и составят серьезную конкуренцию трехмерным экшенам. Что, вообще говоря, довольно грустно, потому что той свободой действий, которой обладают лучшие из них, игры с видео не смогут похвастаться никогда.



Fork in the Tale

Разработчик
Advance Reality

Издатель
AnyRiver

Рейтинги
Графика 65%
Звук 70%
Сюжет 75%

Интересность
60%

Системные требования
Pentium 90, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 35 Мбайт на HDD, SVGA (1 Мбайт памяти), Windows 95

Ольга Цыкалова

Доктор, у меня это...

Я всегда с подозрением относилась к фирме Psygnosis. Все мне казалось, что фирма эта не успокоится, пока чем-нибудь меня крепко не удивит. И ей это удалось — наконец-то! Такой удивительной игры, как *Sentient*, мне еще видеть не приходилось! В ней просто нет ничего, о чем нельзя было бы написать без чувства тупого удивления.

Начнем с основного "достоинства" Sentient — "нового подхода к общению игрока с компьютером". Вернее, подход остался более чем старым — в игре используется текстовый интерфейс, но с одним существенным нововведением: вместо того чтобы впечатывать команды с клавиатуры, игрок получает возможность составлять фразы из последовательно всплывающих наборов слов. Сначала надо выбрать грамматическое построение фразы — вопрос, команда, утверждение, потом появляется список доступных подлежащих, затем сказуемых... и так далее, пока не составится целая фраза.



В идеале персонаж должен отреагировать именно на то предложение, которое вы собрали, но это идеал, а мы с вами присутствуем лишь при первых, младенческих шагах искусственного интеллекта (если это действительно он), причем в Sentient этот самый искусственный интеллект выглядит несколько фальшиво.

Хотя упор в игре сделан именно на полноценное человеческое общение (отсюда, возможно, и название игры — нечто вроде "Одушевленное"), персонажи разговаривают между собой и с вами, как глухие: каждый старается высказаться, не слушая ни вопросов, ни ответов собеседника. Вот пара таких диалогов:

"Я рад, что вы не считаете инженеров тупицами." — "Что-то тут жарко. Пойду проветрюсь."

"У вас есть какие-нибудь документы?" — "Сейчас я смогу сделать это с вашей помощью."

А уж построение фраз, льющихся из их искусственно-интеллектуальных ртов, — так это просто песня, которая, к сожалению, теряет всю свою прелесть в переводе с машинного английского на обыкновенный русский язык.

Спокойно, доктор!

Как же не просто игроку освоиться в удивительном мире Sentient! Сюжет вроде бы элементарен и привычен: вы врач, вызванный на космическую станцию в связи с эпидемией лучевой болезни. Но когда вы прибываете к месту назначения, выясняется, что проблем на станции значительно больше, чем вы предполагали, и если вы не поможете ее обитателям, то через 72 часа станция просто врежется в местное солнце. Ваша задача — заслужить доверие экипажа и взять командование в свои руки. При этом и общаться, и управлять станцией придется в реальном времени.

Прежде всего вам надо научиться говорить на местном тарабарском языке и привыкнуть к тому, что никакие экстремальные обстоятельства, ужасные раны или угроза гибели станции не заставят персонажей игры внести в свои речи хоть какую-то долю эмоциональности. Если вы распрощаетесь с тяжелораненым коллегой, который робко намекнул, что ему нужна ваша помощь, он радостно ответит вам "До свиданья!", если же вы решите перед этим вытянуть из него по возможности все, что он знает о станции, то он с видимым удовольствием просветит вас на сей счет.

Только после некоторой тренировки начинаешь понимать, как нужно общаться с персонажами, чтобы их пресловутая "искусственная интеллектуальность" не так бросалась в глаза. Главное — не предпринимать никаких нестандартных действий, ответ на которые не предусмотрен программой персонажа.

Но зачем тогда вообще нужна такая сложная система общения? Не проще ли по старинке — картинками-символами, или, на худой конец, списками фраз, тем более что ни сюжет, ни общее исполнение игры особого психологизма не предусматривают!..

Голод и реноме

Что касается графики, то о Sentient можно писать поэмы! В этой игре есть все — и трехмерные персонажи, и возможность свободного перемещения со специальными клавишами поднимания и опускания головы, и разнообразные замысловатые трехмерные же лабиринты-пазлы!

Все это было бы просто восхитительно... если б игра появилась года три назад. Сейчас немыслимой величины "полигоны", из которых составлено изображение, и топорные фигуры персонажей, на которые прилеплены несоразмерно большие головы с утрированными физиономиями (для придания психологизма, не иначе), уже никого не умилят.

Что заставило Psygnosis выпустить на рынок такую откровенно сырую вещь? Финансовые затруднения, слепая гордость своим новым "искусственным интеллектом", надежда, что в период кризиса жанра оголодавшие геймеры и не то готовы съесть? В любом случае, реноме Psygnosis пало в моих (и, думаю, не только в моих) глазах просто ниже собственных пяток!

Sentient

Разработчик
Psygnois

Издатель
Psygnois

Рейтинги
Графика 30%
Звук 50%
Сюжет 50%

Интересность
30%

Системные требования
Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS



RPG

- Birthright
- Blood Omen: Legacy of Kain
- Grimoire
- Faery Tale Adventure 2: The Halls of the Dead

82

Faery Tale Adventure 2

"Вторая часть FTA... удивительно похожа на классическую "Ультиму". Одно это заставляет отнестись к новой игре с повышенным интересом."

79

Grimoire

"Чем Grimoire может похвастаться, так это своей статистикой..."

78

Blood Omen: Legacy of Kain

"...мы поставили игрушку в один ряд с божественной Diablo. Действительно, игры очень похожи по замыслу. Но вот исполнение..."

80

Birthright

"Попробуйте представить себе RPG-игру с first person-видом и замечательной, хорошо продуманной стратегией!"

Легенды от Bethesda

Фирма Bethesda, выпустив уже две игры из серии The Elder Scrolls, намеревается и дальше беспощадно эксплуатировать несчастный мир. Следующим проектом на очереди стала role playing-игра **Battlespire: The Elder Scrolls Legends**.

Пожалуйста, не думайте, что Battlespire будет еще одной "Ареной". Bethesda решила, что стоит несколько расширить круг пользователей, интересующихся ее RPG-продуктами. Вот так было покончено с огромным, чудесным миром Elder Scrolls. Наверное, не навсегда, но все равно обидно. Дело в том, что игрушка не только стала более аркадной — изменилась концепция игры. Вместо общения с персонажами — сплошная драка. Вместо получения квестов и разгадывания загадок — опять драка, только с целью пробраться к главному



недругу. Да, и еще одно: отныне игрок будет безвозвратно заперт в подземельях.

В качестве ученика вы направляетесь в местечко Battlespire, дабы получить воинское образование. Но на месте оказывается, что все наставники мертвы, а уютное гнездышко облюбовала женщина-демон. Стервозная особа решила создать свой мини-ад и преуспела в этом. Теперь вам придется отомстить за убиенных (кроликов?!) и поставить на место разыгравшегося демона.

Несмотря на то что Bethesda явно тяготеет к аркадам, разработчики Battlespire не решились бросить хорошо обжитый RPG-жанр. В результате получилась интересная смесь, которая, вполне возможно, сможет поспорить с Hexen 2 если не по графике (точно не по графике!), то по сюжетной линии и хорошей RPG-статистике героя. Авторы игры утверждают, что единственное смысловое отличие Elder Scrolls Legends от предыдущих ролевых игр — это невозможность выхода из катакомб и отсутствие функции "сон". Ну и что? Так даже удобнее, ведь все равно монстры в "Арене" постоянно спать не давали!

Лучшим подтверждением верности жанру RPG, вероятно, будет оставшаяся практически неизменной система генерации персонажа. Игрок может выбрать понравившуюся расу, определить свой класс, а также сильные и слабые стороны, фобии, специальные возможности и многое другое.

В Battlespire вас ждет всего 8 уровней. Авторы игры называют их "мирами". В чем-то они правы. Каждый этап гораздо больше стандартного варианта из DOOM или Quake. Всюду можно встретить NPC-персонажей (хотя бы одного), с которыми можно побеседовать и узнать нечто познавательное. А самое главное — каждый из миров будет абсолютно уникален — как по внешнему виду, так и по укладу жизни.

Ну а с кем нельзя побалагурить — того надо изничтожить. Правило простое как в изложении, так и в применении. Среди монстров — знакомые все лица: ожившие мертвецы, привидения, орки, гоблины, тролли и прочая нечисть. Надо сказать, что авторы Battlespire постарались произвести как можно более умных соперников. Они реагируют на производимый вами шум и прибегают взглянуть, что происходит. Если у вас слишком скрипучая кираса, вам не спрятаться, ведь враги знают окрестности значительно лучше.



Каждый монстр обладает своими повадками и привычками. Немного понаблюдав и поэкспериментировав, вы сможете не только легко справиться с оппозицией, но иногда и избежать столкновения. На многих уровнях вам пригодится не только сильная рука и глубокие познания в магии, но и умение бесшумно передвигаться. Что касается оружия массового уничтожения, то вы обнаружите необычно много вооружения, используемого на расстоянии. Как и во всех играх серии Elder Scrolls, пользователь сможет поиграть с забавным spell maker'ом. На этот раз спецэффектов еще больше. Например, можно создать fireball, огненный шар, который при промахе отскакивает от стен и потолка, прыгая до тех пор, пока не поразит что-нибудь отчаянно бегающее.

Традиционная бочка дегтя состоит в следующем: Bethesda не собирается отказываться от 2,5D и замечательных плоских спрайтов. Конечно, они смоделированы в 3D Studio, но кому от этого легче? Только не человеку играющему. Тем не менее плоские серии Elder Scrolls всегда имели бешеный успех, несмотря на бедную графику. Они брали атмосферой. Сможет ли Battlespire?..

Новая история мира

Теперь уже осталось совсем немного тех темных личностей, что до сих пор отрицают факт появления на нашей бедной планетке всемогущих богов.



Проанализировав мифы и легенды народов мира, исследователи из Westwood убедились в существовании неких бессмертных существ, которые и положили начало нашей цивилизации. Дальше — лучше. Похоже, что Земля была для богов тем самым местом, где они могли отдохнуть после своих нелегких дел. Дабы сохранить этот курорт-заповедник, боги договорились ни в коем случае не применять свою силу, находясь на Земле... Прошли миллионы лет, и Земля развивалась. Старый договор утерял свою значимость. Первым древнее соглашение нарушил Очень злой бог. Имя его на время сокрыто от нас. Но ненадолго — до выхода **Lands of Lore 2: Guardians of Destiny**.

Lands of Lore. Это название стало для поклонников RPG символом почти идеальной RPG ("почти" — потому что ничего идеального не существует). Играющая публика просто не допускает, что вторая часть знаменитой РПГ может быть хуже — а потому терпеливо ждет, пока мастера из Westwood закончат свою работу.

Графический engine игры коренным образом изменился. Теперь здесь царит потрясающе красивый SVGA-мир с динамическим lighting'ом и, возможно, даже с поддержкой 3Dfx (!). Доступные разрешения — 640x400 и 320x200. Ну а о качестве анимации и мультипликационных роликов говорить не приходится: Westwood Studios была всегда известна как непревзойденный мастер в данной области. Собственно, их игры стоит покупать хотя бы ради тех самых мультфильмов. Вспомните, сколько потерял Eye of the Beholder 3, сделанный без участия Westwood!

Враги обещают быть не только очень красивыми, но и смертельно умными. Не думайте, что только создатели 3D shooter'ов пекутся об AI. Разработчики LOL 2 клянутся, что неприятель дорожит своей жизнью не меньше вашего: уклоняется от стрел и fireball'ов, парирует удары. Кроме того, твари способны отступить и позвать на помощь. А самые хлипкие из них, вероятно, будут просить пощады.

Конечно, подобное поведение бесстрашных монстров вполне обосновано, ведь ваш арсенал оружия и заклинаний весьма впечатляет. Представьте в своем распоряжении восемь десятков смертельно опасных spell'ов, и вы поймете, что



опасения врагов не случайны. Если мана кончается, вы можете биться оружием, коего в Lands of Lore 2 тоже немало. Да, совсем необязательно драться в одиночку, ведь вы можете поднять на помощь армию скелетов или нескольких бесов из преисподней. Вот такой вы талантливый!

И последняя капля, которая, быть может, заставит вас с гораздо большим нетерпением ожидать LOL 2: способность изменять свой облик. Кроме прочих достоинств, вы можете модифицировать свою форму, превращаясь в какое-нибудь животное. В какое — авторы пока не разглашают. Таким решением Westwood, кстати, наверняка привлекла на свою сторону еще и поклонников старого доброго Shadow Caster'а, которые тоже давно и безрезультатно ждут обещанного продолжения.

Просто Демон

Sierra On-Line собирается удивить консервативный круг поклонников RPG абсолютно новой версией role playing-игры. Издаваемый фирмой проект **Demon Isle** являет собой необычную смесь аркады с видом "из глаз", RPG и онлайнового проекта. Разработкой игрушки занимается молодая компания Cat Daddy Games.



История "Острова демонов" повествует о мире, в котором силы зла нашли себе надежный оплот и базу для пиратских вылазок. Руководит талантливой шайкой демон по имени Zorax. Не на шутку встревоженные таким состоянием дел, правители окрестных земель объявляют солидную награду тому смельчаку, который сможет проучить господина Zorax'а. Между тем ходят слухи (они же — легенды), что негодяй практически неуязвим.

Вас высаживают на островке в пару десятков квадратных километров и оставляют на поживу хозяевам территории. Действительно, прежде чем сразиться с главным боссом, игроку придется отыскать все многочисленные языческие храмы и расправиться с их "настоятелями". Только уничтожив подручных нашего демона и собрав спрятанную на острове древнюю реликвию, а по совместительству и могущественный артефакт, у вас есть шанс увидеться с главным антигероем Demon Isle.



Sierra предпочитает не отставать от моды, и Demon Isle предназначается в равной степени как для одиночной, так и для совместной сетевой игры. Очевидно, что Demon Isle будет вхож и в SIGS, Sierra Internet Gaming System. Таким образом, вы сможете прижать к стенке гостеприимного хозяина с помощью ваших преданных соратников. Sierra создала специальный интерфейс для общения с игроками и даже торговли или обмена вещами. Учитывая, что игра будет установлена на нескольких серверах, пользователь сможет переносить свой любимый персонаж с одной машины на другую.

Sierra очень постаралась наделить такой большой проект максимально привлекательной графикой. Как результат — возможность использования MMX, Direct3D и всех поддерживающих пакет 3D-ускорителей, шестнадцатибитный цвет и полностью трехмерные персонажи. Вы жаловались, что графике в RPG уделяют мало внимания? Попробуйте Demon Isle. Когда? Этой осенью.

Вспомните комиксы

Эта новость втройне необычна. Во-первых, рассматриваемая игра, **Youngblood**, не имеет никакого отношения к "вселенной" Advanced Dungeons & Dragons. Во-вторых, внешне игра больше напоминает Jagged Alliance, нежели ролевую игру. В-третьих, издатель игры компания GT Interactive оказалась весьма скупой на информацию.

Тем не менее. Название Youngblood хорошо знакомо любителям фантастических комиксов, ну а такие имена героев, как Badrock, Vogue, Riptile, Diehard заставят этих преданных фанатов прыгать от радости и хлопать в ладоши. Разработчики все же милостиво сообщают, что в их новой "аркадной" RPG вы будете контролировать как раз этих самых сверхгероев. Причем борцы за справедливость попадают к вам не по одиночке — вы достойны руководить целой партией в 2 — 4 super homo sapiens (просто людьми их называть неэтично). GT Interactive заверяет, что, несмотря на недостаток драконов и зомби, враги в игре все-таки будут. Ваша задача — остановить нехороший дуэт Green Dynamo и Giger, собравшихся разгромить родной вам мир. Каждый ваш герой имеет обширную статистику, которая бодро меняется при наборе experience-очков, а также огромное количество оружия на выбор. Авторы игры намекают, что работать придется не только кулаками, но и языком: как и в любой ролевой игре, пользователь вынужден выпытывать у NPC необходимые знания.



Вы будете удивлены, но deathmatch-режим все-таки существует. Но это RPG — слово авторов!.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Каин и щавель

Blood Omen: Legacy of Kain

Александр Вершинин

Я — Каин. Хоть и не библейский, но братоубийца. Убиваю собратьев по разуму, дабы прокормить собственную ненасытную натуру. Кровь, если вы еще не знаете, безумно полезна для организма вампира. Такого как я. Конечно, я не сосал кровянку с пеленок. Вампирами не рождаются — ими становятся. У меня появился шанс попробовать себя на этом поприще уже после смерти. Старичок-некромансер подложил моим убийцам большую свинью, возвратив мою плоть и разум к жизни. Расставим все точки над i. Я — Каин. Охотник, возмездие, вампир. Вы — щавель. Завтрак, обед и ужин на моем столе. Цените свою жизнь? Прочь с дороги!

Примерно так выглядела бы исповедь благородного Каина при условии, что он заглянул бы к священнику. К несчастью, вампиры редко посещают святые места. Именно поэтому мне пришлось немного пофантазировать и, взяв грех на душу, прикинуться нашим героем. А что? Красавец-мужчина! Все при нем: и меч, и орлиный взгляд, и когти на руках. Прямо-таки эпический рыцарь из ближайшей RPG. Сказано точно, ведь образ Каина — это единственная причина, по которой в приличный role playing-отдел пустили откровенную аркаду. Да еще и портированную с консоли.

Ищем виновного

Во всем виновата именно консоль. С некоторых пор на обойденную количеством функциональных кнопок приставку посыпались писюковые игрушки. Вследствие чего незамутненная интеллектом аркада была вынуждена потесниться и предоставить место "более серьезным" играм. Так появились аркадные квесты, аркадные симуляторы и даже аркадные RPG. К последней категории можно с легкостью отнести и **Blood Omen: Legacy of Kain** от Crystal Dynamics (публикуется Activision).

Ребята из Crystal Dynamics не вправе обижаться — мы поставили их игрушку в один ряд с божественной Diablo. Действительно, игры очень похожи по замыслу. Но вот исполнение... Legacy of Kain делалась под приставку и только под нее. Как следствие, великолепная графика (на экране телевизора, не дисплея), очень простое управление и незатейливость сюжета. Вполне очевидно, что при чудесном переносе игрушки на PC, продукт странным образом мутирует.

Графика в игре страдает больше всего. Вместо пугающих подземелий, темных лесов, шумных городов и прочих достопримечательностей пользователь персонального компьютера получает нечто размытое, плоское и блеклое. Там, где на приставке был могучий и статный Каин, тот же пользователь замечает кучку пикселей, которая начинает шевелиться при нажатии стрелок на клавиатуре. Почему у героя столь странный длинный нос? Это не нос — это меч. Рассмотреть мстителя во всей его красе практически невозможно ни в одном из трех предоставленных графических разрешений. Душа просит SVGA, но предатели RPG-идеалов из Crystal Dynamics только издевательски ухмыляются.

Несмотря на допотопное VGA-разрешение и плохо портированную графику, Legacy of Kain все-таки не растеряла своей уникальной мрачной атмосферы, столь любимой многими настоящими RPG-фэнами. День в игре сменяется ночью — соответственно меняются освещение и палитра. Молнии вполне реалистичны, а блики колдовского огня в подземельях и дрожащее пламя факелов производят нужное впечатление. Но лучше всего созданию идеальной атмосферы игры помогает звук. Музыку нельзя назвать оригинальной, но она подобрана весьма тщательно. В то время как вы шествуете по этапу, оставляя горы трупов, загробный голос диктора рассказывает интересные подробности из жизни вампиров. Весьма познавательно.

Приятного аппетита!

Демо-версия игры невелика, поэтому впечатляющих заклинаний и мощного оружия можно не ждать. Впрочем, все противники очень слабы, и процесс их усмирения не представляет особого труда. Самое главное — вовремя остановиться. Так как Каин предпочитает свежую кровь, то врагов желательно оставлять в оглушенном состоянии. От полуобморока до смерти — один удар меча Каина. Как только вы делаете этот лишний взмах, противник быстренько отправляется на небеса, прихватив с собой питательную субстанцию. Поэтому самый важный трюк в процессе фехтования состоит в том, чтобы увидеть "готовое" состояние дуэлянта и быстро нажать на "Control". Приятного аппетита! Наиболее полезны простые, ничего не подозревающие граждане. Они готовы к употреблению после первого удара. Ну а если они спят в своих кроватках? Еще лучше — Каин обует их на красные кровяные тельца прямо во сне.

Один раз вступив на тропу войны, у вас не будет выбора. Каждый этап прямолинеен, как дорога из пункта А в пункт Б из известной школьной задачи. Смело шагайте вперед, собирая бонусы и приобретая репутацию. Да, да. Вы не ослышались: наш Каин заботится о том, что говорят о нем люди. Более того, скрупулезный вампир ведет подсчет убиенных, съеденных и даже просто замученных жертв. Этакий отсчет утопленников. А потенциальные окорочка все не заканчиваются: стоит войти в ближайший дом в городе и выйти из него, как улица снова полна вкусной и питательной пищи. Быть может, это шутки демо-версии?..

Если запаса городских жителей сполна хватит для восстановления жизненной энергии Каина, то размера демо-версии игры хватит лишь на то, чтобы разжечь аппетит игрока. Как только вы чувствуете, что вошли во вкус, авторы спешно выводят на экран титры. Этого вполне достаточно — имея доступ к приставке, вы больше не посмотрите на PC-версию. В противном случае — наслаждайтесь, более веселого IBM-совместимого вампира вам не найти.

P.S. Авторы игры обещали шестнадцатибитный цвет в разрешении 640x480. Смотреть на ТАКУЮ версию "Каина" будет значительно интереснее.

Гостья из прошлого

Grimoire

Александр Вершинин

Было время, когда компьютерные ролевые игры были исключительно текстовыми. Они появились на экранах мониторов одними из первых, но их авторы уже имели солидный запас знаний для создания RPG-миров, который постоянно пополнялся за счет настольных role playing games. Текстовые описания виртуального мира вполне удовлетворяли тогдашних пользователей, ну а фантазию зачастую стимулировали ударными дозами пива или косячками марихуаны.

О времена, о нравы! И то и другое меняется так быстро. Нынешним пользователям (увы, к ним отношусь и я!) хочется созерцать красивую графику, а спецэффекты и толковый soundtrack становятся не менее важными, чем святая святых — игровой мир. Идти против мнения сибаритствующего большинства накладно и небезопасно. Тем не менее компания Grimoire Roleplaying Systems отважно готовит к выходу свой новый проект, системные требования которого отпугнут немало играющей публики: 386SX (!), 500 Кбайт RAM, SVGA, мышь. Чудо называется ***Grimoire****.*

Загрузив демонстрационную версию игры, вы почувствуете себя помолодевшим минимум на пять лет. Времена Eye of the Beholder возвращаются. Поэтому о графике говорить не будем. Замечу лишь, что художники поработали крайне небрежно. Мрачный EoB выглядел значительно симпатичней.

Родимые пятна

Скорость игры заслуживает отдельного внимания. Программисты изо всех сил постарались уровнять "Пентиум" и давно забытую 386-ю машину. Все, кто решил, что игрушка очень быстрая, ошибаются. Совсем наоборот — даже в бою время течет неспешно. Кнопки нажимаются "с трудом", открывающиеся окна конкурируют со скоростью NC на IBM PC XT. Рекорд — 3 секунды. И как результат: отсутствие в игре всякой динамики. Создается не-



передаваемое ощущение "заторможенности", и отделаться от него абсолютно невозможно.

Чем Grimoire может похвастаться, так это своей статистикой: 14 рас, 15 классов (профессий), 50 skill'ов, 144 заклинания, 64 NPC, 240 монстров, 30 состояний физического здоровья и более 600 часов хождений по лабиринтам и подземельям. Цифры впечатляют до тех пор, пока не увидишь исполнение игрушки собственными глазами. Начнем с того, что ваша команда путешествует исключительно по лабиринтам. И только дискретным шагом. Никаких шести степеней свободы и прочих излишеств! Да здравствует спартанский образ мышления и программирования! "Красивые" текстуры криво налеплены на геометрически правильные стены лабиринта. Враги появляются внезапно — о примитивном масштабировании спрайтов авторы игры никогда не слышали. Трехмерная графика, заявленная разработчиками Grimoire, не трехмерна. Но хуже всего дела обстоят с беседами. NPC любят поболтать, это не секрет. В этой игре они аккуратно выговаривают каждую букву, которая затем появляется на экране. "Esc" не работает. А может быть, те 600 часов игры содержат лишь 2 часа путешествий? О происхождении остальных 598 вы догадаетесь сами...

Остановившееся время

Когда игроку надоедает бестолково метаться по подземельям, развеять скуку могут только монстры. Благодаря художникам и аниматорам игры, вы не сможете спокойно наблюдать этих зверюг. Увидев крысу, не спешите приклеить к ней соответствующий ярлык. Посмотрите на комментарий — там написано "Белка"! При этом пушной зверь явно старается походить на сумасшедшую крысу, которая позаимствовала свои движения у г-на Майкла Джексона. Увидев ужимки и прыжки зверька, великий поп-артист надолго потерял бы душевное равновесие. Бой проходит в стандартном для стареньких CRPG режиме — походовом. Вы обязаны отдать приказание каждому члену команды. Только в том случае, когда воинам объяснят, что надо делать, начнется обмен ударами. Процесс повторяется до полного уничтожения одной из противоборствующих сторон. Выжившие получают experience-очки. По мере их накопления вы можете совершенствовать личные данные героев, обучать их необходимым skill'ам и так далее. Будьте уверены, авторы Grimoire очень много играли в настольные игры — они не упустили ни одной важной детали в статистике героев.

Вышеизложенное, несомненно, может расстроить кого угодно, но, быть может, вас утешит тот факт, что сюжетная линия



Grimoire наверняка удивит даже закаленного RPG-игрока. Удивит в хорошем смысле этого слова. Помимо огромного количества тем, которые вы можете обсудить со своими общительными NPC-друзьями, существует симпатичный сюжет, стимулирующий вас в долгих походах. Оказывается, вам суждено искать некий артефакт, называемый Clock of Fate. Эти "Часики" повелевают судьбами всех обитателей вашей замечательной страны. Их завод практически закончился, и существует вероятность наступления Апокалипсиса. Дабы предотвратить нежелательное событие, ваша партия должна обнаружить этот Метроном Судьбы и раскачать его с новой силой. Попробуем?

AD&D-стратегия

Birthright

Александр Вершинин

Воистину, все смешалось в царстве RPG! Чистого жанра больше не существует. А если и находится что-нибудь из классики, то — в 9 случаях из 10 — оказывается настолько занудным и далеким от нынешних технологических реалий, что с чистым сердцем снова возвращаешься к бастардам от нескольких жанров. Между прочим некоторые из них очень хороши.
*Что же до кровосмешения, то Sierra зашла здесь дальше всех. Попробуйте представить себе RPG-игру с first person-видом и замечательной, хорошо продуманной стратегией! Они назвали это **Birthright**.*

Хорошо быть сыном богов. Не надо заниматься сельским хозяйством или торговать в лавке. Можно однажды решиться — и завоевывать королевство. Одно. Или два. Привилегия крови! Принимаясь за Birthright, вы становитесь одним из таких счастливчиков. Правда, у парня, которого вам предстоит победить, тоже не кисель в жилах.

Чтобы начинающим богам было не слишком тяжело, в игре можно выставить абсолютно любую сложность и отключить определенные элементы. При большом желании из Birthright можно сделать чистую стратегию или просто RPG.

Слишком много вопросов

Война, которая затевается между вами и нехорошим Gorgon'ом, потребует немало ресурсов. Значит, надо создать империю. Собирайте войска, ведите дипломатические переговоры. Можно нанять помощников, и они будут заниматься делами в указанных областях. Мобилизуйте солдат, тренируйте их — и вы почти готовы к войне. Не забудьте про шпионаж, дороги для обозов, фортификации и многое другое. Экономический engine — единственный работающий в демонстрационной версии из всех трех игровых "движков". Управление государством отягчается огромным количеством чисто администраторских решений, которые вы должны принимать. Повысить ли налоги? Вложить ли деньги в развитие торговли? Может быть, лучше построить дороги — и торговля оживет сама? А как насчет храма в бунтующей провинции? Опять бандиты с севера? Что значит "больше нет рекрутов"?..



От подобного количества вопросов голова идет кругом: мелькающие таблицы с кучами важных цифр, проценты, доходы. Игра больше напоминает день в конторе брокера. По крайней мере, после Birthright у вас не будет сложностей с электронными матрицами типа Lotus 123 или MS Excel. В набор помощи незадачливому пользователю входят три "tutorial"-миссии, где советник будет натаскивать вас в нажимании многочисленных кнопок интерфейса в правильной последовательности. Чем больше империя — тем больше хлопот и головной боли. Мысли о том, что игра есть развлечение, надолго покидают вас. Игра — это тяжелая работа.



Работа для хирурга

Sierra On-Line старается изо всех сил дискредитировать свою игрушку в глазах потенциального покупателя и добивается своей цели весьма простым способом — отключив "приключенческий" RPG и "стратегический" боевой engine'ы. В идеале, как только вам надоедает возиться с экономикой, вы назначаете наместников в каждую провинцию и удаляетесь развлекаться. То есть ходить в крестовые походы и сражаться с монстрами — чисто мужские забавы. Судя по доступным шотам из полной версии игры, как ролевая, так и стратегическая части должны быть очень интересными — и в графическом, и в смысловом плане.

Но. Всегда есть гадкое "но". Представьте, ваши доблестные войска настигают соперника, и вас спрашивают, хотите ли вы собственноручно управлять баталией. С воинственным криком "да!" вы нажимаете соответствующую ситуации кнопку. И получаете красивый screenshot (!) с надписью, уведомляющей вас о том, что бой возможен лишь в полной версии игры. Пораженный, но еще стоящий на ногах, вы отправляетесь к ближайшему подземелью. То же самое! Вам отказывают в гостеприимстве! После подобного демо-приема возвращаться к занудной экономике просто противно.

Демо-версия Birthright стирается через пару минут. Извини, Sierra. За неимением лучшего, приходится лезть в пресс-релизы самих разработчиков. Уж извините.

"Если дело не столь крупное, а вам необходимо спуститься под землю, включается RPG engine. Графика великолепна, монстры сильны, а игроку приходится постоянно бежать, сражаться, прыгать через пропасти и реки лавы. Разумеется, по ходу дела вы обнаруживаете старинные волшебные артефакты, оружие, а также ключи к наглухо задраенным дверям".

Как-нибудь оценить игру при сложившихся обстоятельствах абсолютно нереально. Ключевые и самые интересные моменты просто вырезаны. А занудным менеджментом можно позаниматься и в Capitalism. Простите, стратеги.





Осенний Парад
Киеко
и потерянная ночь
Куклы: Виртуальный
дом моделей
DOKA
Вьюга в пустыне
Противостояние
"Опаленный снег"
LM Professional
Ралли + X-Miles
Русская рыбалка
PINBALL
Pinball
Hey Joe
Гитарные хиты 1
т.536-4020, 536-4652
ф.536-5887
E-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU

Александр Вершинин

На троих

Жанр настоящих role playing games потихоньку вымирает. Увы, но это факт. Интересуясь исключительно первыми строчками в списках хитов и очень чистой прибылью, многие компании отставили этот жанр далеко и надолго, поскольку, по их мнению, им интересуется весьма ограниченное количество игроков — тех, кто еще помнит такие названия, как Ultima, Wizardry, Bard's Tale, Eye of the Beholder. А вы играли в Ultima?..
Если ответ утвердительный, на вашей улице, должно быть, праздник. Ну а скучающих по славной игрушке Faery Tale Adventure и подавно ждет сюрприз. Вторая часть FTA, сработанная The Dreamers Guild и опубликованная недавно компанией Ignite, удивительно похожа на классическую "Ультиму". Одно это заставляет отнестись к новой игре с повышенным интересом.

Faery Tale Adventure 2: The Halls of the Dead — это сказка о трех братьях, которые, неосторожно оседлав волшебных коней, неожиданно для себя попали совсем в другой мир, мир, угнетаемый какой-то очень недоброй силой. И вы уже рады поскорее улизнуть из опасного места, но... ваши замечательные скакуны подлым образом обращаются в камень, создавая уникальную скульптурную композицию прямо в центре чужого города. А между тем другого пути в родные пенаты не существует...



Вот так, благодаря своенравным животным, Брюнет, Блондин и Рыжий снова попадают в переделку. Как вы уже догадываетесь, оседлать коняг вам будет разрешено лишь в тот момент, когда угроза для мира, в котором вы оказались, исчезнет. Разумеется, не без вашей помощи.

Немного о клонировании

"Движок" игрушки выглядит очень и очень прилично. Для RPG. Точнее, для role playing, сделанной не Origin и не Westwood. Вид — изометрический, напоминающий Ultima 8. Вообще говоря, все в Faery Tale Adventure 2 очень сильно смахивает на старую добрую Ultima. Игрушка бросает к вашим ногам большущий, крайне детализованный мир, который требует освоения. Вокруг валяется огромное количество разнообразных предметов, каждый из которых можно поднять, использовать или просто бросить в кого-нибудь. При входе в помещение или подземелье крыша (или свод) исчезает, давая вам возможность оглядеться внутри. Похоже?.. Художники FTA 2 даже работали в том же ключе. Только не подумайте, что вы попали на разбирательство по обвинению в плагиате. Обвинительный процесс действительно мог бы состояться, но только в том случае, если бы разработчики новой RPG схалтурили. А они сработали на редкость (в наше время) добротно. По сути дела, FTA 2 имеет даже меньше багов, чем ее графический прародитель от Origin.



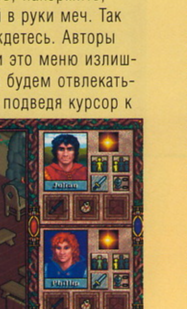
Алиса, это интерфейс, или Интерфейс, это Алиса

Скопировав графику, разработчики FTA 2 разумно остановились на достигнутом. Все остальное, то есть задумка, сюжет, интерфейс игры, на 100 процентов уникально.

Первое, что бросается в глаза, — это сразу три героя. Привыкшие к урезанным до одного персонажа партиям (последняя Ultima, горячо любимая Diablo), пользователи с удовольствием отметят увеличение компании искателей приключений. Под вашим началом находятся сразу три брата — и это максимальное количество людей в партии. Меньше — пожалуйста, но больше... Троих вполне хватает. А тут еще абсолютно нестандартный интерфейс, который не желает подчиняться хозяину в первые тридцать секунд. Некоторое время вы проведете, бессмысленно щелкая мышью в окна и кнопки. Первая реакция — раздражение и желание бросить игру. Не стоит. Потерпите еще немного. Разобравшись, вы только похвалите великолепную идею и ее исполнение. Кста-

ти, интерфейс по-настоящему многооконный. Вы вольны открыть сразу несколько менюшек и окон, а также передвигать их по личному усмотрению.

Обычно почти рефлекторный "клик" на физиономии героя приводит к появлению знакомой фигуры, которую нужно одеть, накормить, вложить ей в руки меч. Так вот, не дождетесь. Авторы игры сочли это меню излишним. Но не будем отвлекаться. Просто подведя курсор к любой кнопке или окну, вы получите краткую информацию о них. Подобный трюк с ликом одного из братишек сообщает вам все необходимое о его состоянии: самочувствие, возможность "интоксикации" и прочие важные вещи. Весьма удобно, не так ли? Так как родственнички ходят вместе, существуют специальные кнопки, определяющие их взаимодействие. Одна из них выбирает контролируемого вами героя, остальные следуют за ним, при условии, что включена вторая опция. Эта, последняя, уведомляет персонаж, надо ли ему двигаться за "ведущим".



Как видите, все просто. В обычной ситуации "ведомые" просто сидят на хвосте у "главного" брата и повторяют его действия. Но стоит произойти чему-то неординарному (скажем, нападению), как контролируемые компьютером ребята сами начнут действовать и принимать решения.

Кроме всего перечисленного на переднюю панель вынесена "кнопка с мечом", переводящая персонаж в боевую готовность номер один, и три места для самых любимых или используемых вещей. В кармане, или inventory, есть еще шесть отделений для пожиток. По примеру той же "Ультимы", есть котомка, в которую помещается огромное количество вещей. Внимание! Предметы, которые вы хотите использовать (оружие, щиты, одежда, броня) должны находиться в inventory, но никак не в мешке. Чтобы "активировать" вещь, скажем, надеть кольчугу, надо лишь дважды кликнуть на ней. Именно так разработчики игры смогли обойтись без стандартной схемы одевания. Ведь мы с вами не в Барби играем, верно?

Дальше — больше и лучше. Подходим к изюминке интерфейса, странному изображению человеческого черепа с какими-то полосками вместо мозгов. Экзотика! Приглядевшись, замечаем надписи: "Ideas", "Spells", "Skills". "Идеи" возникают при общении. Лишь только вам надо что-то выяснить, вы подхватываете нужную иконку из меню "Ideas" и подкидываете ее будущему собеседнику. И он в тотчас начинает болтать, словно пленный немец в глубоком лесу, где много диких партизан. Именно таким незамысловатым способом делаются покупки, набираются квесты и ведутся переговоры.



Следующая станция — "Spells". Здесь все очевидно. Изначально пустая матрица заполняется иконками заклинаний, как только вы находите очередной свиток. Такой пергамент можно купить в магазине или у школяра-мага, а можно найти в чужом доме или просто на улице. Читайте свитки посредством того персонажа, который имеет максимальную способность к магии. Чем больше значение в графе "Spellcraft", тем большее количество заклинаний в единицу времени может использовать маг. Конечно, через некоторое время запасы маны возобновляются, но во время боя ждать несподручно.



Но мы опять забегаем вперед. Пиктограмму "Spellcraft" вы обнаружите в третьей и последней части черепушки — "Skills". Здесь указываются все "таланты" вашего персонажа. Каждый из братьев начинает со своим набором: один великолепен в бою, другой предрасположен к магии, а третий, видимо, "универсал". В процессе баталий набирается опыт, используемые качества (владение мечом, умение парировать удары, выносливость, подвижность и многое другое) постепенно совершенствуются. Приятен тот факт, что в матрицах "Spells" и "Skills" много пустых клеток. Поклонники RPG всегда были неравнодушны к таким вещам, как развитие персонажа и возможность получения каких-либо новых способностей.

Все как в RPG (штрихи)

Вожделенная эволюция персонажей возможна лишь при одном условии: непрерывных моционах по стране

и усиленном поиске приключений на свою голову. В Faery Tale Adventure 2 такой стиль жизни только приветствуется.



Карта местности сделана в том же ключе, что и основной изометрический вид в игре, что сильно облегчает ориентацию на местности. Несмотря на "честную" двумерность графики, ландшафт не обижает и третье измерение. Вы обнаружите как высокие горы, так и каньоны/впадины. К сожалению, стратегического смысла "объемность" карты не имеет. Сколь велико доступное вам пространство понимаешь, только посмотрев на карманную карту. Она "скролится" в любую сторону, и нет ей конца и края. И это хорошо, товарищи!



Прежде чем приступать к выполнению разнообразных заданий и искать ключи к главной сюжетной линии, постарайтесь порыскать вокруг, набраться сил, опыта и оружия. Увидев врага, трое братьев автоматически готовятся к бою. В этом режиме любой "тычок" мышью — приказание к атаке. Кстати, обратите внимание, насколько "стойка" любого из ваших персонажей смахивает на некоего Аватара (Avatar). Даже приятно. Изображения оружия, щита в руке динамически изменяются при замене активных предметов. Увидев врага, братья обычно сами находят себе цель. Хотя на первых порах советуется ходить всей троицей и нападать "нечестно" — трое на одного. В этом случае шансы потерять кого-либо из "братвы" гораздо меньше. Но в любом случае будьте осторожны: по лесам шастает много нечисти, и не вся она, нападая, смотрит на ваш experience-уровень. Змеи, кусаясь, отравляют вам жизнь — в буквальном смысле этого слова. Орки и бандиты быстро бегают, но довольно слабы. Наемники организованы на порядок лучше и очень, очень сильны. Мало того, что они славно дерутся, — поблизости всегда найдется пара лучников, зорко следящая за исходом боя.







...А вот еще был жуткий случай: во время одной из прогулок по лесу братья наткнулись на весьма симпатичного скелета в эффектном плаще. И что? Каждый из героев пал смертью храбрых после первого же удачного удара ухмыляющейся черепушки. Но ничего — мы еще вернемся!

Кстати, вы тоже можете нападать на любую живность в округе, будь то мирные аборигены или их домашние кошки. Главное — не наткнуться на мага высшей классификации.

Как и в серии Ultima, FTA 2 наделяет игрока богатым набором оружия. Меч, боевой топор, палица, лук существуют в нескольких вариантах и могут быть сделаны из разных материалов. Как вы понимаете, все это прямым образом влияет на эффективность, а заодно и цену оружия. То же верно и для одежды/брони...

Остальные детали игры описать невозможно. Дальше в эту RPG надо просто играть. И делать это, несмотря на то что Halls of the Dead не привносит в жанр абсолютно ничего нового (разве что любопытный игровой интерфейс), приятно и интересно. И причиной тому — редкая добротность продукта.

Многие ли крикливо рекламируемые "ролевые" пародии последнего времени могут этим похвастать?



The Halls of the Dead

Разработчик
The Dreamers Guild

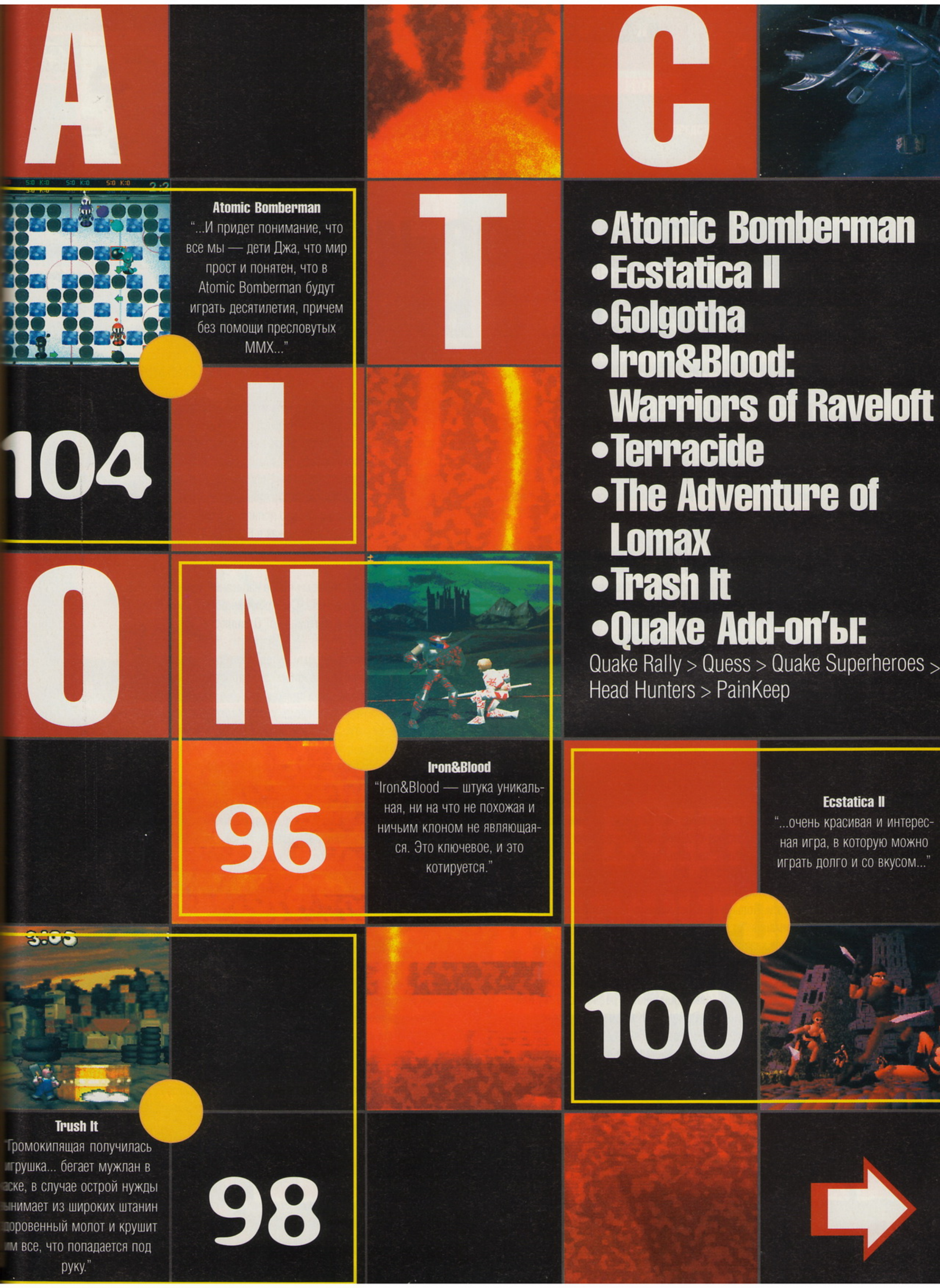
Издатель
Ignite

Рейтинги
Графика 85%
Звук 70%
Сюжет 79%

Интересность

89%

Системные требования
Pentium 60, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS 3.0



ACTION

- **Atomic Bomberman**
- **Ecstatica II**
- **Golgotha**
- **Iron&Blood: Warriors of Raveloft**
- **Terracide**
- **The Adventure of Lomax**
- **Trash It**
- **Quake Add-on'ы:**

Quake Rally > Quess > Quake Superheroes > Head Hunters > PainKeep

104

Atomic Bomberman
"...И придет понимание, что все мы — дети Джа, что мир прост и понятен, что в Atomic Bomberman будут играть десятилетия, причем без помощи пресловутых MMX..."

96

Iron&Blood
"Iron&Blood — штука уникальная, ни на что не похожая и ничьим клоном не являющаяся. Это ключевое, и это котируется."

100

Ecstatica II
"...очень красивая и интересная игра, в которую можно играть долго и со вкусом..."

98

Trush It
"Громокипящая получилась игрушка... бегает мужлан в маске, в случае острой нужды вынимает из широких штанин здоровенный молот и крушит им все, что попадается под руку."

Х.Мотолог

Пристальное изучение картинок с В.

Наблюдения — контрреволюция случилась — больше ничего нет — кадры решают усе

Посетить E3 я не удосужился. Было много других дел. Более того, никто меня туда и не звал. Но пара килограммов бумаги лично мне таки перепала, да и с тамошними наблюдениями я знаком. Забавно.

Во-первых, 3D-шутеров теперь не делает (или хотя бы не издает) только сверхленивый. Потому как все считают, что на этом жанре можно "на шару" заработать миллионы.

Автоматически напрашивается противоположный вывод: если все так считают, то продажи 20-ти не принципиально отличающихся тайтлов непременно упадут, и выиграет разве что id, остальное же будет убыточнее пресловутых квестов.

Наблюдение номер "полтора". Очень солидный издатель-разработчик Psygnosis изменил наконец свою политику. Если раньше он сначала делал игры для SPS и лишь через полгода переносил их на PC, причем с заметной невооруженным глазом потерей качества, то теперь все новинки будут выходить одновременно. Из двух десятков анонсированных наименований, только два не требуют обязательного 3D-ускорителя. Поэтому PC-графика будет теперь лучше, чем на SPS (как это случилось, например, с F1 — .EXE #5'97). Те же рассуждения переносятся и на несколько других приставочных контор, скажем, на Crystal Dynamics.

А вот наблюдение номер два! Без 3Dfx больше не будет. Увы, но карточка, стоимостью порядка двух сотен зеленых рублей, так облегчает жизнь создателям игр с полигонной графикой, что без нее пытаются обойтись лишь самые мужественные, но и они ее поддерживают.

Да, кстати. Больше не будет никаких спрайтов или 2,5D. Либо анимация "от руки", либо полигонная графика. Это верно и для квестов, и почти для всех новых стратегий, и, разумеется, для всяких там аркад и проч. Червяк Джим в полигонах. Его последователи — давно там. Революция уже произошла. Вы ждете "революционной" графики от Prey или, напротив, от Unreal, SiN, Daikatana, Half-Life? Позвольте спросить: в чем же эта революция? Ее нет.

Просто разрядов под цвет отдали в два раза больше. Просто свели к одному знаменателю давно оговоренные новинки. Просто окончательно сформировали графику, о которой год назад никто не мог и мечтать. И усе.

Дальше развиваться некуда. Магистральное направление — полигоны (рекорд Half-Life — до 1500 на одного монстра). Можно много чего выдумывать и использовать ряд давно обговоренных эффектов, но выше головы не прыгнешь. 3D-ускорители НЕ УМЕЮТ рисовать неплоские трехмерные примитивы. А компьютеры до такой способности дорастут нескоро, хотя попытки есть — Dungeon Keeper умеет делать лишь очень пикселизированные кривые в детском разрешении. И через год мы убедимся, что полигоны нашей мечты (или примитивные тела вращения, как в Ecstatica 2) в пижонском 1280x1024 смотрятся столь же наивно, сколь и спрайты в 640x480.

(Прошло какое-то время после написания этих строк, и я нашел единомышленника. См. крохи информации о Next Generation Engine в материале о "Q-киллерах".)

Кстати, знаете, почему шутеры, которых все так ждут, называются Quake killers? Все просто: тот, которого они собрались дружно прикончить, уже год не покидает двадцатки самых продаваемых игр. Кроме того, ему же принадлежит абсолютный рекорд shareware-бизнеса — 12% копий было зарегистрировано. Эта цифра — уникальный и недостижимый результат для всего "шароварного".

Что еще? Лично меня умиляет кадровая возня, сопровождающая производство Q-киллеров.Ну, переход нескольких id'шников в Ion Storm и предшествующий им уход Тейлора в Crack dot Com — дело известное. А вот тот факт, что команду разработчиков Prey в августе прошлого года покинули такие зубры, как Mark Dochermann и Jim Dose, известен меньше. Эти два программера основали компанию Hipnotic, ныне известную как Ritual Entertainment. Позднее к ним присоединился "Levelord" (Richard Gray), создавший пару эпизодов к "Дюку" и тоже успевший приложить руку к Prey.

Дальше — больше: Tom Hall ушел к своему старому другу, некоему Джону Ромеро. Потом родное гнездо покинули два Prey-художника — Chuck Jones и Doug Wood. Знаете, как называется компания, в которой они теперь работают? Я долго смеялся. Компания называется Valve, и эти ребята рисуют Half-Life. Разве после этого нельзя утверждать, что Prey — учебное заведение по созданию 3D-шутеров? А 3D Realms — кузница кадров. После всех этих перестановок ясно, что 3D-мир скован одной цепью.

Всем привет.





ПРЕДСТАВЛЯЮТ

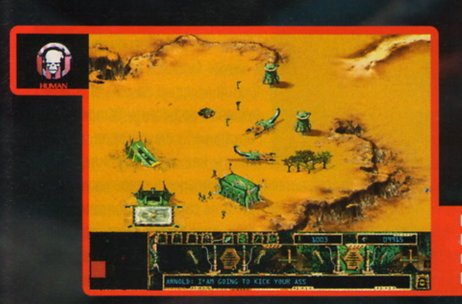


ЧЕТЫРЕ НЕПРИМИРИМЫЕ РАСЫ, КАЖДАЯ С СОБСТВЕННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ И ТАКТИКОЙ.

- НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ РЕАЛИЗМ ДЕЙСТВИЯ
- ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО МИССИЙ
- ПОТРЯСАЮЩАЯ ГРАФИКА С РАЗРЕШЕНИЕМ ДО 1280X1024
- САМЫЙ БОЛЬШОЙ СПЕКТР БОЕВЫХ МАШИН
- МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ
- ОЗВУЧИВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ АКТЕРАМИ
- ИГРА "ОТ ЛИЦА" ОДНОЙ ИЗ ЧЕТЫРЕХ УНИКАЛЬНЫХ РАС



ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ — ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ!



НЕ ОТВЛЕКАЙТЕСЬ НА УПРАВЛЕНИЕ, СОСРЕДОТОЧЬТЕСЬ НА ВОЙНЕ.



БОЛЬШЕ СОЛДАТ, БОЛЬШЕ ТЕХНИКИ, БОЛЬШЕ СТРАТЕГИИ, ЧЕМ В ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ИГРЕ.



КТО БУДЕТ ДОМИНИРОВАТЬ?

ВЫХОД В ОКТЯБРЕ 1997 ГОДА

ДОМИНИОН

КОМПАНИЯ АМБЕР
РОССИЯ, МОСКВА, ПЕРОВСКИЙ ПР-Д, 35
ТЕЛЕФОН/ФАКС: (095) 273-8587, ТЕЛЕФОН: 273-8536, E-MAIL: AMBERT.DOL.RU, INTERNET: WWW.AMBER.RU

Горе от дракона

Драконы всегда надоедали человечеству. В лучшем случае они таскали вкусных овец из стада, в худшем — требовали девственниц. Разумеется, для пропитания. Сказок много, не меньше и вариантов любимой пищи огнедышащих рептилий. Дракон от Rebel Act Studios пошел дальше. Он был послан разгневанными за что-то на человечество богами в качестве



интересной замены стандартному апокалипсису. В последней попытке спасти собственные шкуры, человеки все-таки нашли героя и подставили его прямо под драконье пламя. Blade, а именно так звали несчастного, погиб, потащив за собой и посланца богов. Мир был спасен от разрушения, но лишь на некоторое время. Тысячелетие спустя некий злой гений воскресил дракона и собрался подчинить себе все окрестные земли. Чтобы предотвратить очередной Конец Света, четыре расы волшебной земли решили найти давно утерянный меч Blade'а. Дурачка, козла отпущения, который будет бороться с драконом и обязательно погибнет, они уже обнаружили. Вас.

Вы еще не поняли что это за игра? Тогда продолжим. **Blade**, новая разработка фирмы Rebel Act Studios, дает вам возможность воплотиться в одного из четырех героев. Вопрос лишь в том, кто вам больше по вкусу — амазонка (наш выбор очевиден!), гном, рыцарь или варвар.

Думаете, это новая RPG? Вас обманули. В последнее время жанры RPG и action настолько перемешались, что классифицировать ту или иную игру становится весьма сложно. Сомнения может развеять разве что упоминание о сетевой игре до 8 человек одновременно. Да, Blade является очередным Quake-клоном и обладает всеми необходимыми для названного титула качествами: трехмерная векторная графика, multiplayer-режим, поддержка 3D-акселераторов и многое другое. Что можно сказать о Q-клоне? Что авторы обязательно обещают Internet-игру и повальный deathmatch, что представитель каждой из четырех представленных рас имеет уникальные способности и собственный набор оружия, зачастую



недоступный прочим. Разработчики Blade уже приготовили "невиданные доселе" модели монстров с количеством плоскостей от двух до двух с половиной тысяч. AI, как всегда, обязательно будет дьявольски хитрым и не наскучит игроку даже при игре в одиночку.

Все это общие слова, которые можно отнести практически к любой Q-подобной игре. Будет ли разработка Rebel Act Studios чем-то выдающимся, мы узнаем "пощупав" в демонстрационную версию игры. А пока можно лишь продолжить сухое перечисление технических характеристик, выданных авторами: графическое разрешение от 320x200 до 1024x768, спецэффекты, какие только можно "вытащить" из 3D-акселератора, "родная" поддержка любимого 3Dfx, 16-битная палитра цветов, 3D-звук посредством Q-Sound... Увы, творцы пока не указали дату выхода игры, но мы их и не торопим. В очередь, дорогие Q-клоУны!

Майский жук с турбонаддувом

Каждому хочется стать пророком. Хотя бы раз в жизни. Именно поэтому дальнейшие рассуждения о судьбах многих игр можно нам простить. А идея вот какая: реализм погубит симуляторы. Где-нибудь к 2000 году ваша игра будет поднимать вас с постели в 6 утра криком "Рота подъем!!!".



Далее следует зарядка, пробежка, завтрак, подготовка к полету. Летаете один раз в месяц. Остальное время тренируетесь.

Такое будущее неприемлемо! С этой мыслью фирма N-Space решила поддержать рынок "аркадных" симуляторов, начав работы над интересной версией средневековых гонок. **Bug Riders** заставит вас вспомнить старенькую игру, где вам приходилось летать не на чем-нибудь, а на самом настоящем драконе. Жук, конечно, не дракон. Но если речь идет о гигантских ездовых жуках, то это может быть не менее интересно. Представьте себя в седле. В одной руке оружие, в другой вожжи. Под седлом копошится ваш верный гигантский таракан и пытается стащить буханку хлеба у ближайшего лавочника.

Что может подвигнуть пользователя на опасное соседство с гигантским насекомым? N-Space утверждает, что трон является вполне достаточной причиной. Дело в том, что в вашей стране принят довольно необычный способ избрания императора. Тот, кто сможет победить в жестоком чемпионате наездников насекомых, становится главой страны. Звучит дико, но факт.

Итак, что же приготовила фирма N-Space для желающих побороться за корону самодержца? Вот ее личные, N-Space'овские, "измышления". Во-первых, это более двадцати различных "джигитов", каждый из которых имеет собственную "лошадку". Более того, вы сможете выбирать оружие для драки и даже разработать собственный стиль езды. Жуки не бесчувственные машины, а значит — к каждому из них нужен свой подход. При правильном отношении ваш "конь" вынесет вас к финишу первым, а нечуткого к нуждам насекомого игрока просто проигнорирует. Вы вольны выбрать: сражаться или просто нестись по трассе. Многие насекомые умеют не только бегать, но и летать — а это значительно расширяет круг возможных уловок.



Сражаться будет не только интересно — на битву будет приятно смотреть. Bug Riders поддерживает и полностью использует все преимущест-

ва последних технологий: MMX, многие 3D-акселераторы, в том числе 3Dfx, Mystique, Rendition. Обещана и любовь к новым 3D Sound-картам, а также к только что появившимся Force Feedback-джойстикам. Словом, удовольствие гарантировано.

Кажется, мы забыли о deathmath. Этот режим, конечно же, будет. Сама же игра ожидается к концу осени'97.

Два в одном

Raven Software, как выяснилось, жива не одним Hexen 2. В свободное от шлифовки и декора Q-engine время (не иначе) люди трудятся еще над одним "движком". На этот раз речь идет об абсолютно аркадном и даже слегка "хард-кор", как заявляют сами разработчики, шутере, имеющем вид на происходящее (здесь авторы абсолютно официально повторяют любимый нашим журналом термин) "с высоты птичьего полета". Малюсенький персонаж бегает по вполне трехмерному уровню и, как легко догадаться, стреляет.



Юмор ситуации состоит в коммерческой задумке деятелей из Raven: на этом engine'e одновременно исполняются две игры. Первая — **Take No Prisoners** — будет опубликована Red Orb Entertainment (отделение орденоносной Broderbund Software). На вторую — **MageSlayer** — покусились братушки из GT Interactive. Обе игры будут идти только под Windows 95 и готовы поддержать ваши 3D-акселераторы.



В TNP действие происходит в мире, пережившем ядерную войну, и на протяжении двадцати уровней нам придется выносить мутантов (ногами вперед). Каждый уровень соответствует одной части города, в центре которой имеется энергетическая установка, за которую мы и будем отвечать, ибо только она, являясь единственным источником энергии в нашем новом мире, поддержит любимый бронекостюм в исправно-боевом состоянии. Кроме того, придется оборонять и другие городские ресурсы (подробностей нет, но, полагаем, без канализации не обойдется). Необходимость защищать конкретные точки и чем-то управлять, по мнению авторов, внесет в игру элемент... стратегии. Да и квеста, пожалуй, поскольку цель игры — раскрыть некую жуткую тайну, с этим источником энергии связанную.

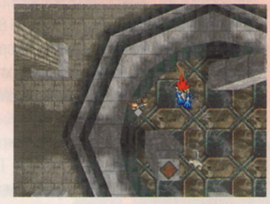
На тему "вид сверху" были придуманы две навороченные камеры, которые позволят изучить уровень во всех деталях, что, в свою очередь, даст играющему возможность быть чуть-чуть в курсе событий и, соответственно, взять на вооружение более изощренные тактические ходы. При этом графика обещает быть просто великолепной и отвечать всем требования времени в области разрешения и освещения.

Большое внимание уделяется сетевым (в том числе и интернетовским) возможностям. Шесть вариантов сетевой игры, включая совместную борьбу с разделением обязанностей, популярный нынче "захват флага" — соревнование, после которого компьютер, ориентируясь отнюдь не на количество нахапанного оружия, называет сильнейшего (по его мнению) игрока, и так далее.

Различных заготовок так много, что стоит ограничиться простым перечислением: 21 орудие убийства, 22 вида монстров, столько же "полезных объектов". По мере борьбы за выживание в ваше распоряжение будет предоставлено шесть видов транспорта. Наконец, уровни (от тюрьмы до зоопарка!) будут далеки от линейности — любой из них можно будет закончить несколькими способами, более того, вы будете иметь возможность прежде ознакомиться со следующим уровнем, а затем завершить текущую миссию...



Тематика близнеца MageSlayer'a, как следует из его имени, вовсе не индустриальна. Потерянный во времени мир фэнтези, другие формы жизни, магия как любимый вид оружия... Но не этим ценна игра. Для вида "сверху вниз" совершенно не характерно количество степеней свободы, числом шесть. Так вот, именно в этом состоит конек MageSlayer (мы уже писали об этой РПГ-аркаде — см. .EXE #5'97, стр.78, — но появилась новая информация, и мы спешим ею поделиться, правда, на этот раз устами Мотолога — драки за выяснение жанров продолжаются. — **Ред.**). Нам предстоит не только бегать и плавать, но и прыгать, а порой даже летать. Поскольку мир трехмерен, мосты нависают над мостами, а комнаты, как это принято, над комнатами. И вообще, новая игра должна порадовать любителей этого самого вида тем, чего они никогда раньше не видели: из этой трехмерности, как известно, можно выжать немало — как вам, например, возможность пошвырять с моста бомбы в плохих парней?



В остальном же все ожидаемо. Лабиринты (числом 25), сгруппированные в пяток сильно разнящихся миров, плавно перерастают в головоломки, и т.п. По завершению single-игры полученные навыки можно применить в локальной сети или в Интернете — deathmatch и cooperative аж на шестнадцать игроков. И это чудо нам предложат уже в сентябре нынешнего года.

Все трехмерней и трехмерней...

...становится аркадная классика. Один из форпостов прыжково-летального жанра — компания Crystal Dynamics — готовит новый залп классических аркад. И залп этот будет обречен на успех, поскольку речь идет о продолжениях весьма благополучных игр.



Во-первых — **Pandemonium 2**. Рецепт успеха такой: к двум полюбившимся народу персонажам (Nikki и Fargus'y) прибавляем третьего (Sid); наводим на трехмерные модели минимальный макияж (просто добавляем еще несколько десятков плоскостей и фреймов); рисуем новые уровни в духе прежних; пишем агрессивный, но веселый саундтрек (используется "техно" и джангл); пакуем все это в коробку с надписью "Pandemonium 2", и... Вот так, без особых затрат, не перекраивая engine, люди хотят уже в декабре начать стричь купоны. Пользователи PC и фанаты PlayStation вопят от восторга.

Во-вторых — вспоминаем старого доброго Gex'a. Секретному агенту правительства, так похожему на крокодила, поручаем спасать кабельное



телевидение от происков негодяя с легко запоминаемым именем Rez. Конструируем уровни "по мотивам" любимых американцами каналов кабельного телевидения. Цитируем поп-культуру на всю катушку, чтобы игра показалась веселой. Делаем игру полностью трехмерной. Даем играющему возможность обшарить каждую пядь родной земли. Рисуем 3400 фреймов анимации и в ноябре 1997 года выпускаем **GEX: Enter the Gecko** для PC и SPS. Господа, готовьтесь встречать любимого крокодила с присосками, трехмерными до омерзения.

Врата дракона

Игра **Drachen Zor**. Разработчик — 8th Wonder Games. Публикатор — SouthPeak Intaractive. Задача — прорваться сквозь штампы компьютерного мордобоя. Для этого, конечно, недостаточно сказки о мире под названием Drakor и битвах за власть над временем и пространством. Сказки для тех, кто победит.

Важен сам бой. И тут нас ждет немало нового. Трехмерный мир позволит нам нанести удар под любым углом и увернуться от врага самым неожиданным для него образом. Но этого теперь недостаточно. Что ж, сражаясь, ваш персонаж будет набираться опыта, и за годы тренировок его удар получит поистине пушечную силу. Со своей стороны, компьютерный противник тоже не станет терять время даром: AI будет изучать вашу манеру ведения поединка и постарается противопоставить "живому" бойцу оптимальную тактику. Станете часто побеждать — и вскоре обнаружите, что на вас будут нападать парами, а то и по трое. Уворачиваться от трех компьютерных противников, руководимых обучаемым AI, знакомым с вашими ошибками, вовсе нелегко.

Утомившись, можно "оторваться" на живых людях — игра будет поддерживать соревнования по модему, локальной сети и Интернету; в каждой битве смогут принять участие до четырех бойцов одновременно. Шестнадцать персонажей и шестнадцать арен, по утверждениям разработчиков, дают "на круг" 54000 комбинаций. Этим создатели игры очень гордятся.

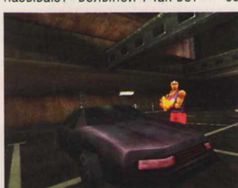
Но они вполне могут гордиться и графикой: разрешение 640x480; 256 или 65000 цветов (в зависимости от того, насколько ваш процессор далек от минимального Pentium 90); трехмерные модели персонажей, состоящие из очень большого количества примитивов, причем это будут не набившие оскомину полигоны, а кривые поверхности...

Демо-версия, в которую можно будет поиграть, появится в октябре, а сама игра — чуть позднее.

Правосудие по...

Нет, не по-техасски. Красивых "вертушек" и вообще кулачных боев не будет. Оставьте это Уокеру. Мы же люди серьезные, глупостями не занимаемся. Оружие — единственная ноша, достойная мужчины. Вот его-то и будем носить.

Впрочем, в тех кругах, где вращается Макс Пэин (Max Payne), пистолет называют "волыной". Так вот — ее, волыну, Макс носит всегда. Быть главным персонажем 3D shooter'a опасно. Могут и убить. За новый "Quake killer" (ряд все увеличивается и увеличивается) взялась когда-то хакерская группа Remedy, и взялась серьезно. Причем работают ребята на известную всему миру своими собственными аркадами 3D Realms. Игра называется, как это ни удивительно, **Max Payne**.



Этот опытный полицейский, потеряв семью, решается на опасный шаг — внедрение в мафиозную организацию и развал ее изнутри. Дабы сделать вашу и без того нелегкую жизнь еще тяжелее, власти обвиняют вас в смерти вашего босса. Словом, в процессе игры вам предстоит не только очищать улицы города от негодяев, но и разбираться с продажными представителями закона. Мафия с одной стороны, полиция с другой — и все жаждут вашей крови!

Зачем 3D Realms делать еще одну 3D-аркаду, если здесь до сих пор возятся с Prey? Ответ очевиден: финская группа кодеров сделала настолько грамотный 3D engine, что он не уступает Prey-образцу. "Теперь мы располагаем двумя отличными "движками!" — радуются в 3D Realms. Remedy делает упор на использование основных 3D-акселераторов, в особенности 3Dfx. Max Payne буквально начинен очень интересными технологиями. Чего стоит хотя бы "particle system", которая рассчитывает, в каком направлении будет разбрызгиваться кровь оппонентов в зависимости от расстояния стрельбы и места попадания пули в тело. Вообще говоря, от Remedy можно ожидать любых чудес — они уже доказали свое мастерство, создав такой шедевр, как Death Rally.



Планируется, что игра должна появиться на прилавках магазинов к середине следующего года. Ее издатель еще не известен. А может быть, Max Payne выйдет даже раньше, чем Prey?

Дьявольские хитрости

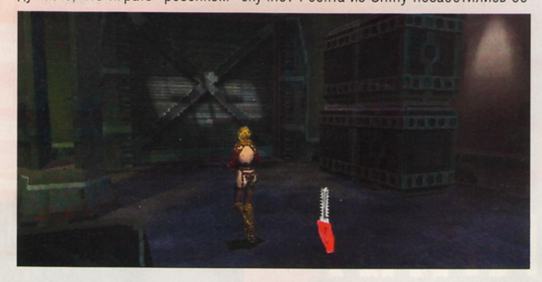
Оказывается, наш мир опечатан. В полном смысле этого слова. Семь печатей, по утверждению фирмы Shiny, ограждают нас, грешных, от мести Небес. Таким образом, ни Ад, ни Рай не могут воздействовать на обитателей Земли напрямую. Многие сходятся во мнении, что Апокалипсис, Конец Света, произойдет весьма скоро. Но ему будет предшествовать большая



бойня между армиями Ада и Небес, и победивший возьмет судьбу голубой планеты в свои руки (лапы?).

Печально, но факт. Райские кущи уже приготовили немало войск, но впереди еще два года — можно не торопиться. Зная об этом, дьявол замышляет хитрый ход: досрочно сломать все семь печатей, охраняющих мир, и напасть на не готовые к бою Небеса. Вы ведь не ожидали от Нечистого честной игры, правда? Впрочем, Небеса прознали про интересную адскую задумку и предприняли меры. Как Ад, так и Рай отправляют на Землю своих посланцев. Их схватка и определит день последнего сражения. Именно поэтому в одной из секретных биологических лабораторий Земли на свет появляется Боб, самый настоящий херувим, с крыльями и луком. Он и есть посланец Небес. А по совместительству — главный персонаж новой игры **Messiah**, разрабатываемой Shiny.

В качестве златокудрого младенца, весело парящего над землей, вам предстоит пройти немало этапов и победить всех поборников зла. Вы думаете, что играть "ребенком" скучно? Ребята из Shiny позаботились об



этом. Первое оружие нашего херувима, его лук, впечатляюще эффективен. Вы хотите точечных ударов? Пожалуйста. Разработчики уверяют, что вы сможете буквально усыпать стрелами любую понравившуюся вам часть тела — а затем подойти и пересчитать стрелы. Все они будут на месте, то есть торчать из останков усопшего. Декапитация и ампутация частей тела врага разрешается и приветствуется. Но самое интересное, что наш летун обладает чудесным свойством перевоплощения. Выберите любого врага, подберитесь поближе и овладейте его телом! Коварные Небеса. Вот каким образом на шотах из игры появилась та очаровательная длинноногая блондинка.

А между тем девица действительно хороша — как и все остальные модели в игре. На одной из пресс-конференций Дэвид Перри (David Perry) беззастенчиво объявил, что любой персонаж в Messiah содержит во много (очень много!) раз больше плоскостей, чем самая навороченная модель, которая до сих пор была создана. К тому же в этом проекте Shiny впервые применяет свою технологию RT-DAT (Real-Time Deformation and Tessellation). Результат — тело любого персонажа в игре больше не является "угловатым". Модель имеет эквивалент кожи, который натягивается на скелетную основу, имитируя абсолютно достоверный вид объекта. Разумеется, все движения героев игры создавались с помощью motion capture-технологии. Между прочим, над Messiah работает часть печально известной группы Scavenger, которая в свое время шокировала играющую публику демо-версией Into the Shadows.

Что еще можно сказать об игре? Shiny на самом деле постаралась сделать из нее конфетку. Музыку для Messiah пишет весьма известная Fear Factory, поддержка force feedback-джойстиков и 3D sound-карт гарантируется. И г-н Перри обещает выход игры уже к концу 97 года. Или к началу 98-го — как получится.

Star Wars для обеспеченных

Название Shadows of the Empire должно быть очень хорошо знакомо счастливым обладателям Nintendo 64. LucasArts была одной из тех немногих компаний, которые вовремя подготовили свои игры под новую приставку. Новая техника — другие системные требования. LucasArts все-таки решилась портировать **Star Wars: Shadows of the Empire** на PC, но с одной оговоркой: покупающий игру должен иметь 3D-акселератор. Только с этим условием PC-платформа может "вытянуть" великолепную графику новой аркады.

Свежая история из жизни повстанцев помещена авторами как раз между сериями The Empire Strikes Back и Return of the Jedi. Игроку придется освоиться в качестве еще одного персонажа. На этот раз вас зовут Dash Rendar, и вы являетесь хорошим другом Han'a Solo. А это значит, что ваша профессия —наемник, а ваше основное занятие — бандитские рейды и незаконная торговля. Как раз такие люди и нужны повстанцам. На протяжении всей игры вы будете помогать восставшим в борьбе с Галактической Империей. Но помните, основная миссия Rendar'a — защищать Люка Скайвокера, Рыцаря Джедай и т.д. На пути Люка к победе возникло новое препятствие. Некий преступный элемент по имени Prince Xizor собирается устранить Скайвокера и, таким образом, оказав услугу Императору, занять место папаши незадачливого Джедая.

Shadows of the Empire очень характерна для аркадной серии Star Wars. Вам предстоит освоить пять разных "типов" игры, пройти 10 "уникальных" уровней, щедро перемежаемых красивыми роликами. В принципе, новая игрушка может явиться воплощением желаний любого фаната "Звездных войн": кто откажется покататься по дикому лесу на мотоцикле или замотать кабель вокруг ног-ходуль гигантской боевой машины имперцев в знаменитой снежной пустыне на планете Hoth? Если этого мало, то можно попрактиковаться в истреблении Tie Fighter'ов и даже Star Destroyer'ов и померяться силами со знаменитым бандитом Boba Fett. Разумеется, все пути ведут в замок подпольного Принца, где и состоится финальная разборка.

Работы над переводом игры в PC-формат уже почти закончены, так что готовьте ваши 3D-ускорители! Shadows of the Empire будет поддерживать как Direct3D, так и несколько наиболее известных чипсетов "лично".

Неугомонная девчонка

Образ "Индианы Джоунс в юбке" поразил воображение и даже сердца в основном мужского общества компьютерных игроков (похоже, что и в .EXE незабвенная Лара становится самой любимой героиней. К чему бы это, а, Х.Мотолог? — **Ред.**). Малочисленный девичий контингент лишь обрадовался: наконец-то герой — женщина! Да еще какая! Словом, феминизм одерживает очередную победу. Предвидя подобную реакцию со стороны пользователей, создатель Tomb Raider фирма Core Design развернула работы



над продолжением игры еще до официального выхода первой части. Так что не удивляйтесь — **Tomb Raider 2** выйдет... уже в ноябре этого года!

Неужели за такой короткий срок можно создать что-то кардинально новое? Ответ людей из Core Design очень лаконичен: и не надейтесь. Tomb Raider 2 предназначен исключительно для завершения грандиозной задумки. В новой игре будут исправлены недочеты и ошибки ее предтечи, учтены пожелания публики, а также доделаны те вещи, которые не успели попасть в просто TR. Главный принцип такого продолжения — побольше всего: загадок, стрельбы, врагов, а также красивых видов неподражаемой Лары Крофт (Lara Ivanovna Croft).

Итак, больше огня! Вы хотели врагов? Их есть у меня! На этот раз неприятелей человеческого сорта у Лары не меньше, чем ненавидящих ее животных. Неудивительно: мадам Крофт влипла в очередное сумасшедшее приключение, и от ее коротких шортиков запахло паленым. Верно, враги наступают хрупкой леди на пятки. Отправившись за очередным артефактом, на этот раз — магическим кинжалом по имени Dagger of Xian, восхитительная Лариса в один миг обрела кучу соперников. Оказывается, за этим ножичком уже давно охотятся ребята из итальянского религиозного культа, кучка китайских воинов, а также партия тибетских монахов. Один лишь факт, что последние бросили свои священные барабаны и спустились с гор, дабы найти гражданку Крофт, говорит о крайне опасной ситуации.

Чтобы оправдать присутствие в игре столь живописного набора "рас", авторы TR 2 придумали весьма интересную историческую байку. Священный кинжал когда-то принадлежал китайскому императору. Идиллия длилась до тех пор, пока тибетские монахи не стянули святыню прямо из-под божественного носа правителя. Неизвестно лишь, зачем этот артефакт так нужен итальянцам. Но ничего — талантливая Лара во всем разберется и всех поставит на место. Даже монахов-горцев.

Как и в Tomb Raider, новая игра будет иметь серию роликов, демонстрируемых пользователю по окончании крупного этапа. Поиграв в Interstate '76, разработчики игры решили перенять полезный опыт: теперь все мультфильмы в TR 2 сделаны на том же engine', что и сама игра. Это действительно приятно, ведь создается чувство "целостности" игры, что для приключенческого жанра немаловажно.

Утверждать, что в Core Design более не трогали графический engine было бы наглой ложью. "Движок", по заверениям разработчиков, "постоянно дорабатывается и улучшается". Начнем с того, что программисты заметно увеличили количество плоскостей, из которых состоят все объекты в игре. Результат — гораздо более округлые формы (это касается и барышни между прочим) и убедительные "задники", то есть background (в трактовке Х.Мотолога). Убедившись, что многим игрокам наскучило ползать по подземным лабиринтам и пещерам, авторы постарались уравновесить соотношение "внутренних" и "внешних" уровней. Как следствие — различные погодные "спецэффекты", а также разрушаемые элементы окружающего мира. Например, Лара теперь способна бить стекло. Ура, товарищи! Как уверяет нас руководитель проекта, на данный момент команда Core Design рассматривает возможность введения набора транспортных средств, которые могут дать некоторый отдых уставшим ножкам героической мисс Крофт.

Раз уж речь зашла о различных этапах, то стоит упомянуть местонахождение тех "горячих точек", где будет веселиться г-жа Лариса. Следуя традициям приключенческого жанра, воровка Лара посетит Венецию, осмотрит Великую китайскую стену, а также поднимется в горные выси — вводить в искушение монахов. Каждый большой "мир", заявляют разработчики, будет обязательно содержать как этап на поверхности, так и подземную одиссею. А иногда — и то и другое в одном флаконе. Вдоволь нагулявшись по легендарной и восхитительно сработанной художниками Венеции, вы сможете спуститься под воду. Именно там Лара обнаружит затонувший корабль, а на нем — один из ключей к местонахождению столь желанного артефакта. В качестве хохмы авторы очень точно скопировали внутренности "Титаника", поместив его шикарные интерьеры в бог весть как оказавшийся под Венецией корабль. Но на нем есть обитатели! Партия встречающих Лару людей в гидрокостюмах и с подводными ружьями проживает именно там. Впрочем, Core Design считает пещерные приключения мисс Крофт очень удачными — так что в Tomb Raider 2 вас ожидает новая порция сталактитов и сталагмитов.

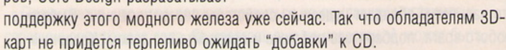
Но охотники с ружьями пусть вас не волнуют. Добрые авторы приготовили целый зверинец, от одного перечисления которого любая девушка



упала бы в обморок. Но не Лара Крофт. Большие белые акулы, электрические угри и барракуды? Пожалуйста. Тигры, дикие собаки и йети (снежный человек)? Ради бога. Стаи ворон, коршуны и леопарды? Ведите их сюда! У ласковой Лары всегда найдется, чем приголубить. К старому набору (пистолеты, шотган, "Узи"), весьма вероятно, прибавятся подводные ружья, двустволка и (маловероятно!) гранатомет.

Думается, этого хватит на всю оппозицию. С другой стороны, врагам тоже уделили немало внимания: они стали чуть умнее. Вы больше не сможете устраивать кровавую бойню, просто стреляя из удобной позиции сверху. Леопарды, гориллы и бандиты с ружьями быстро засекут вас и поднимутся к Ларе с визитом. Чтобы избежать подобных неприятностей, мисс Крофт обучилась ряду новых движений и уловок. Способная девочка теперь может забираться на отвесные склоны, лучше плавает. Авторы серьезно подумывают о возможности использования воровского крюка. Если дело "выгорит", мисс Крофт сможет забираться в самые потаенные уголки уровней. На данный момент известна лишь одна полезная прибавка к инвентарю охотницы за сокровищами — это лампа (фонарь): некоторые уровни могут быть совершенно темными, и лишь с помощью такой практичной вещи, как фонарь, Лара найдет дорогу к своему счастью.

Учитывая поразительный спрос на Tomb Raider patch для 3D-акселераторов, Core Design разрабатывает поддержку этого модного железа уже сейчас. Так что обладателям 3D-карт не придется терпеливо ожидать "добавки" к CD.



И последнее. Как всегда, плохая новость. Учитывая увеличившееся количество разводов в семьях с домашним компьютером и несколько псевдонесчастных случаев (шесть влюбленных в Лару Крофт мальчиков безуспешно пытались выброситься из окна), Eidos, издатель TR 2, дал указание разработчикам поумерить формы героини. Да, бюст Лары

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ И Х.МОТОЛООМ**

(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков)



НОВЫЕ ПРОДУКТЫ ОТ ИДДК:
ДЛЯ УМА:
ОКСФОРДСКАЯ детская ЭНЦИКЛОПЕДИЯ науки
А Я
OXFORD CHILDREN'S ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
RISE MEDIA
Эта энциклопедия будет ценнейшим дополнением к домашней библиотеке каждого ребенка. На экране Вашего компьютера оживут и примут зрительные образы чудеса и тайны науки. Компьютерная энциклопедия в точной форме передает содержание Оксфордской Детской Энциклопедии — лучшей энциклопедии для детей. Удобный пользовательский интерфейс позволяет легко и быстро находить нужный материал для просмотра.
МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!
ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!
МЫ НАХОДИМ ДРУГ ДРУГА И ВМЕСТЕ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!
Купим игровые и мультимедиа проекты на любой стадии завершенности.
Тел. (095) 946-08-02
КАПИТАН ПРОНИН
ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ!
400 ВАРИАНТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ, БОЛЕЕ 200 ИГРОВЫХ СЦЕН, ОРИГИНАЛЬНЫЙ САУНДТРЕК.
Первый русский анимированный квест, адресованный исключительно отечественной аудитории. Ажиотажно популярный герой. Новые приключения. Злобные враги. Старые друзья.
Если Вы видели мультсериал о капитане Пронине, Вы, безусловно, купите эту игру, если нет — покупайте не глядя!
БАБАХ
И ДЛЯ СЕРДЦА:
WWW.HOMECOMPUTER.RU E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru
Оптовая продажа: Тел. (095) 946-08-02, 945-68-86 Факс:945-69-76
Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д. 17/19, стр. 1
НАЧАЛО ПРОДАЖ: СЕНТЯБРЬ '97

Месиво жанров

Golgotha

Александр Вершинин

*Странная она, эта **Golgotha**. Наш брат журналист приписывает ее то к одному жанру, то к другому. Авторы из Crack dot Com наблюдают за телодвижениями работников печати и хитро ухмыляются. А еще по-партизански отчетливо молчат. До сих пор не появившаяся на прилавках игрушка (о которой мы впервые писали в #1'97) успела заглянуть в стратегический отдел г-на Хажинского и, ужаснувшись, нашла временное прибежище в укромном Уголке X.*

Сегодня, господа пользователи, мы поговорим об истории будущего. А точнее — о Третьей мировой войне.

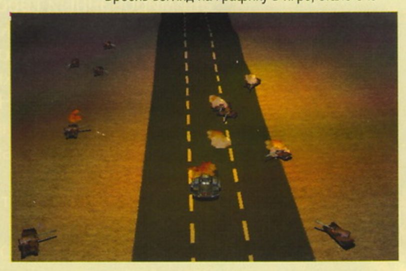
Урок истории

...После того как все ядерное оружие было аккуратно уничтожено, мир разделился на три блока, или, если хотите, коалиции. Не опасаясь угрозы ядерной зимы, жители Земли наконец-то снова смогли всласть повоевать. Хотя Третья мировая началась при весьма странных обстоятельствах. Очень известный и уважаемый археолог что-то раскапывал в окрестности Голгофы, той самой горы, где когда-то распяли Христа. Бедного парня убивают — видимо, на то были веские причины. Оскорбившиеся таким поступком Соединенные Штаты направляют на место преступления свой ударный батальон, который состоит из супертанка и пешего спецназа. В танке, разумеется, восседаете вы.

Симулятор или стратегия?

Вопрос вполне законный. Мы изо всех сил надеялись найти ответ в очередной, 4-й по счету "бета"-версии Golgotha, которая недавно появилась сначала на E3, затем — в слегка модифицированном виде — в Интернете. Предупреждение для всех жаждущих: игра запускается только при наличии акселератора 3Dfx Voodoo.

Бросив взгляд на графику в игре, стало очевидно, что Crack dot Com была просто вынуждена использовать 3D-ускоритель. Без него задумку Дэйва Тейлора (Dave Taylor) было бы невозможно осуществить. Сейчас Golgotha — это разрешение 640x480 с шестнадцатибитным цветом, скоростью в 30 FPS и самым лучшим ландшафтом, который когда-либо существовал в... стратегической игре. Симуляторы не трогаем: у них моделирование земной поверхности сейчас на уровне.



Разработчики Crack dot Com предоставили на пробу всего лишь один уровень игры, одну миссию. В ходе "тренировочного" задания вам уготовано весьма простое занятие — перебить всех врагов на сравнительно небольшой карте. В ходе сражения у вас есть выбор из двух основных видов — это 3D "из глаз" (так вы управляете конкретным экипажем) и "стратегический" вид сверху. Оба интерфейса предельно упрощены, по крайней мере пока. Вся стратегия сводится к простому "point & click". Левая кнопка указывает цель или желаемое место, куда должен прибыть юнит или их группа. Правая отменяет приказ. Что может быть проще?

Трехмерный "думообразный" вид значительно лучше демонстрирует недюжинные способности нового Crack dot Com engine'а. Конечно, mlook отсутствует, зато движения танка во многом напоминают походку того самого морпеха, который так любил кроликов. Танк движется бесшумно, легко и очень быстро. Без видимых проблем или затруднений забирается на гору любой высоты по абсолютно произвольному склону. О том, что играешь не в 3D shooter, мешает забыть лишь дуло главного калибра, напоминающее полупрозрачную сигару. Почему полупрозрачную? Вот такие орудия у танков будущего! Впрочем, не надо думать плохо о нашей пушечке только из-за ее нелепого вида. Она умеет весьма неплохо стрелять: "обычными" снарядами, которые очень напоминают современные ракеты, и упаковкой из трех ракет, теперь уже настоящих. Последние выпускаются только при наличии в ближайшей окрестности подходящей цели. Ну а если учесть тот факт, что наш танк неуязвим, то миссия действительно становится очень легкой. Стоит лишь отыскать все цели с помощью радара и уничтожить их одним-двумя залпами.



Итак, "симуляционная" часть игры сильно отдает action'ом. "Стратегическая" не лучше, уж поверьте. Чтобы как-то усложнить игру, разработчики дали вам возможность заказывать любые подкрепления — от вертолетов и летающих транспортов до танков и инженерной поддержки. Все эти полезные приспособления в ту же секунду появляются на особой платформе, и вы можете немедленно ими воспользоваться. Разумеется, за подобное удовольствие с вашего счета снимается определенное количество условных денежных единиц.

К сожалению, рассматриваемая версия игры скорее демонстрирует возможности графического engine'а, в то время как AI невероятно прост (разумеется, пока). Если неподалеку есть враги, ваши войска их атакуют. Ну а если неприятель пожаловал сам, то обороняются. Участники поединка не стараются уворачиваться от снарядов или делать какие-либо трюки. Они просто методично отстреливают боезапас. Выживает сильнейший. Нынешний недостаток серьезного AI ощущается сильнее при воспоминании о предыдущей игре Crack dot Com — Abuse. Очень многие фэны любили эту простенькую аркаду именно за великолепно отработанную линию поведения монстров. Остается надеяться, что за прошедшее время обитатели Crack dot Com не растеряли свои таланты.



Х.Мотолог

Солидность подхода

Смерть приставкам!
Известно, что делание игр для PC — удел матерых человечищ, а особенности маркетинга PC-игр принципиально не поддаются изучению и формализации. Вот к примеру, Take2 смастерила на днях очередной файтинг *Iron&Blood: Warriors of Raveloft*. (Не спешите морщиться и смачно плевать на палец, чтобы перевернуть эту страницу.) Но — прихватив у TSR лицензию на использование AD&D. А значит — смастеренное не вписывается ни в какие рамки. Наша дорогая редакция обалдевает, то есть находится в приятном недоумении, граничащем с легким восторгом. Очередь за вами, наши дорогие читатели...

"AD&D, по общему мнению, являются наилучшими правилами настольных РПГ, да и не только настольных..."
(из "Введения в AD&D")
"И не только РПГ..."
(Х.Мотолог, из неопубликованного)

Не надо пугаться, Iron&Blood — игра не пошаговая, а самая что ни на есть real-time. Но драчливым персонажам присущи столь важные характеристики, как experience-очки и уровни магии. Более того, вам доступны и артефакты... Так что приготовьтесь: придется сожительствовать с выражениями вроде "+5 Armor class".

Если коротко характеризовать Iron&Blood, можно ограничиться одной фразой: игра красна основательностью подхода, продемонстрированного Take2. Да, здесь нет выбора уровня сложности, но есть весьма приятная возможность настроить AI аж по трем параметрам: уровню experience, скорости и манере боя. А это, согласитесь, побогаче будет, чем привычное easy и прочее ultra hard. Но обо всем по порядку.

Бой в трехмерном мире

Мир игры, как и положено в наше шустрое и неуемное время, трехмерен, а состоящие из полигонов и кривых поверхностей бойцы исполнены с использованием motion capture, дабы никто уже, ни один доброхот, не мог придраться к их динамике. Место ристалища — арена. Но не круглая, как обычно, а квадратная, "огороженная" невидимым барьером. Так что в отличие от большинства игр-аналогов, в коих за вылет-вынос с поля боя автоматически засчитывается поражение, здесь персонаж, столкнувшийся с границей, отбрасывается неведомой силой (похоже на разряд электротока) в сторону и пребольно падает на землю.





Первая прелесть игры — в возможностях движения. В отличие, скажем, от недавней Time Warriors, мы вольны двигаться по арене именно так, как нам хочется, без каких бы то ни было ограничений. Вы все поймете, если узнаете, что в игре целых девять видов перемещения. Это движения вперед-назад, шагом или бегом, прыжки и приседания, красивые отскоки в сторону... Все это добро навешано на разные клавиши и не требует скручивания ваших пальцев в хитрые фигуры.

Дальше идут удары. Закройте глаза, откройте рот! В игре шесть видов атаки, в каждом из которых — минимум по четыре типа ударов. Плюс магия (не только боевая — некоторым доступно и самолечение), плюс блоки, плюс использование артефактов. Благодаря сложной, но быстро осваиваемой системе управления, каждый из ударов осуществляется одновременным нажатием всего двух клавиш, причем вам не придется добывать "секреты" или учиться исполнять сложные пятиклавишные аккорды a la MK. Разумеется, из-за такого количества используемых кнопок игра не поддерживает геймпад, земля ему пухом. Но дружит с навороченными джойстиками.

Комментарий: далеко не всем персонажам доступны все удары. Учиться, учиться и еще раз учиться!..

Подземелья и драконы

Advanced Dungeons & Dragons — штука тонкая. Хотя с определенной натяжкой можно заявить, что некоторые бэкграунды — это подземелья, а в числе последних боссов могут оказаться и драконы, AD&D'шный кайф не в этом. Он в тех самых exp-очках, уровне магии и артефактах.

Ситуация такая: в игре есть тренировочный режим, Head-to-Head и кампания. Первый, как вы понимаете, за редким исключением бесполезен, а о втором мы еще вспомним. Самое доброе — это режим кампании. Во-первых, кампанию можно организовать не только против товарища компьютера, но и товарища по — увы, только — клавиатуре. Во-вторых, в этом режиме вам придется набрать команду от трех до шести существ (всего в игре шестнадцать очень различающихся персонажей — от однорукого гнома до летающего мага). Дальше предстоит отлупцевать тучу AI'шников, включая и нескольких боссов, в борьбе за: exp-очки, уровень магии и артефакты.

Несколько важных комментариев: количество жизней, устанавливаемое в настройках, распространяется как на ваших друзей, так и на недругов, так что не стоит любить большие цифры — быстро надоест; у боя всегда есть определенная цель — если это, например, магия, то за победу вам увеличат ее уровень.

Так и сражаемся, так и побеждаем. Растут умения персонажа (простые параметры драки — сила удара и устойчивость к чужим пинкам). Растет уровень магии. Накапливаются ценные побрякушки. Каждый персонаж может набрать несколько разных артефактов, но в бой с собой способен взять только один из них, на ваше усмотрение. Артефакты — штука редкая, поэтому слишком часто мучиться проблемой выбора не придется. Разумеется, в бою их можно ненароком и потерять. Артефакты бывают трех видов — постоянного действия,



применяемые в бою (активируемые определенной комбинацией клавиш) и работающие при выборе персонажа. Последние помогут вам заменить своего героя, если компьютер поставил против вас неудобного противника.

Главный фокус тут вот в чем: по мере прохождения кампании информация о персонаже автоматически сохраняется. И она доступна в любом другом режиме. То есть (внимание!), бигясь в кампании, вы можете натренировать своего любимца до десятого уровня, надыбать немереной магии, выбрать артефакт позабористей и при встрече со случайным противником в Head-to-Head показать ему, что значит забота о кадрах. Вот он РПГшный дух — растить, лелеять и холить!

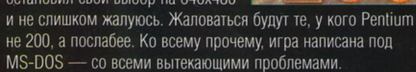
Кстати, обратное правило не действует: в Head-to-Head можно набирать exp-очки, но не уровень магии. Разумеется, из тренировочного режима вынести ничего полезного вам не удастся.

Приземление

Настало время поговорить о графике. Я уже шептал вам, что местные модели и движения персонажей (а движений этих ох как много!) — выше всяких похвал, удовлетворяют всех нас эстетически и полностью соответствуют динамике игры. Но не спешите наливать, не все так хорошо. Особенно подкачала магия. Кто, интересно, сказал разработчикам, что спеллы должны быть обязательно сильно пикселизированы? Не я, это точно. Презираю квадратные файерболы и недолюбливаю дешевую кривую прозрачность при замораживании. Есть в этом что-то унизительное, как я это формулирую.

В этот момент с отчетливой тоскливостью начинаешь понимать, что зря, зря игра не поддерживает 3D-карточек. Они это дело подлечили бы. Следующее наблюдение сводится к тому, что 256 цветов для такой расчудесной игры — явно недостаточно. Подсознательно хочется чего-то большего...

Плюс ко всему (он же минус) engine отличается определенной неторопливостью, и доступное разрешение 800x640 воспринимается как утонченное издевательство. Впрочем, маньяки могут и в 320x200, игра будет летать. Я же остановил свой выбор на 640x480



и не слишком жалуюсь. Жаловаться будут те, у кого Pentium не 200, а послабее. Ко всему прочему, игра написана под MS-DOS — со всеми вытекающими проблемами.

Но как же душевно товарищи оттянулись на камере! Восемь клавиш настройки автоматической камеры, плюс возможность управлять камерой по собственному усмотрению. Хотите — фиксируйте "прибор" у одного из игроков за головой, хотите — сбоку, при желании можно сделать так, что мир будет двигаться вокруг вас... Естественно, можно приближать и удалять камеру как бог на душу положит. Все в ваших руках. Короче, проделана большая работа.

Вместо приговора (место печати)

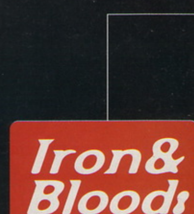
Iron&Blood — штука уникальная, ни на что не похожая и ничьим клоном не являющаяся. Это ключевое, и это котируется. Радикально измененная технология управления, которую существенно проще освоить, чем привычные "комбо" а-



ля Mortal Kombat. Огромный выбор ударов и свобода передвижения по уровню. Сложнейшие персонажи. Вовремя прикупленная лицензия на AD&D. Все это делает игру неповторимой.

Возможно, ей присущи некий академизм и определенное занудство. Но идея! Но богатство анимации. Но высокий класс движения. Остается только радоваться, что корифеи PC всегда готовы поставить апологетов приставок в тупик своими деяниями. Они же просто не в состоянии оценить полет мысли: скрестить файтинг с РПГ, да еще столь мягко и ненавязчиво, уйти от штампов сложнейших клавиатурно-геймпадовых аккордов в пользу ясного и четкого управления. Верной дорогой идете, товарищи!

P.S. С одной стороны, подтвердились сведения, что TSR раздает лицензии направо и налево. С другой — а вдруг игра подтормаживает именно потому, что бросает кубик и определяет силу удара согласно толстому своду правил?..



Разработчик
Take 2 Interactive

Издатель
Acclaim

Рейтинги
Графика 80%
Звук 75%
Сюжет 80%

Интересность
79%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS

Наваждение

Х.Мотолог

Молотобойцы

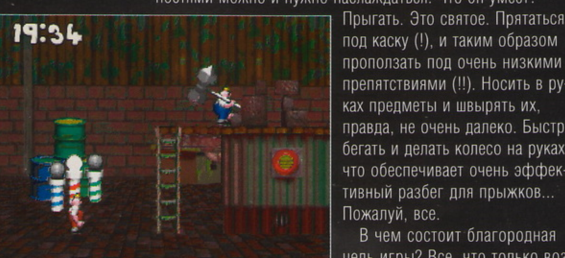
В моем оцеплении наблюдается странная мнительность. Любой игре они пытаются приписать квестовые свойства. Однако *Trash It* все же попал в мои загребущие руки. И это несмотря на то, что в игре даже такой режим есть — "Quest"! Но не пугайтесь: сие явление стопроцентно и во всей красе аркадно. Разработчик, Rage Software, дабы подчекнуть разухабистость и народность продукта, даже сэкономил на высоком разрешении. Просто дал игроку в руки здоровенную дубину и пылесос и приказал крутить-фонарики-полчаса-это-приказ...
(Впрочем: где еще вы найдете столь душевную игру для четырех игроков на одной клавишной доске? Тем паче, что некое соревнование соседствует с совместными действиями, а совместные действия всегда гораздо интересней...)

Громокипящая получилась игрушка. Хоть и простецкая: бегает мужлан в каске, в случае острой нужды (то есть постоянно) вынимает из широких штанин здоровенный молот и крушит им все, что попадается под руку. Необходимо заметить — молотов по ходу игры набирается поболе десятка. Один другого краше. А способов этим молотом звездануть — целых три.

Значит, звезданули, достали пылесос и быстренько прибрали мусор. Наступил нордический порядок, и одно это уже хорошо, ибо позже порушенное и прибранное к рукам нам зачтется. Чистая, как говорил классик, прибыль.

Другие ужимки

Персонаж анимирован на твердую пятерку, и его способностями можно и нужно наслаждаться. Что он умеет? Прыгать. Это святое. Прятаться под каску (!), и таким образом проползать под очень низкими препятствиями (!!). Носить в руках предметы и швырять их, правда, не очень далеко. Быстро бегать и делать колесо на руках, что обеспечивает очень эффективный разбег для прыжков... Пожалуй, все.



В чем состоит благородная цель игры? Все, что только возможно, необходимо/желательно сломать и пропылесосить, затем отколошматить дубиной попавшихся под руку врагов, найти колокольчик, завершающий уровень, и благополучно перейти на следующий. При этом отпущенное на благое дело время сильно ограничено.

"Quest" — единственный однопользовательский режим. Режимы "Battle" и "Arcade" предназначены для двух игроков. Один из режимов гордится картами, пройти которые можно лишь совместными действиями, а в другом — можно и посоревноваться. Многопользовательские карты симпатичны тем, что позволяют поиграть даже вчетвером: на клавиатуре или с геймпадами — дело личное.



Приятное

Звук симпатичный, анимация славная, собственно игра достаточно примитивна. Что еще нужно для счастья бойцу из сети друзей человека по кличке Фффидо? Захудалое разрешение 320x200x256 компенсируется отличной работой художников и бойкой камерой с динамическим увеличением. Конечно, быстрый скролинг — это хорошо, качественная анимация — всегда приятно, но вот чем игра тронула мою душу — до сих пор не понимаю.

Наверное, головоломками. Недостаточно разносить вдребезги попадающееся под руку. В Trash It приходится еще и минимально думать, вернее — соображать. Таскать табуретки, хитрить, разбираться со странными механизмами. Гораздо интереснее это делать вдвоем, хотя радует любое количество народа.

Изучение TI — процесс крайне веселый еще и потому, что управление в игре до ужаса неудобно. Создатели опуса экономили клавиши (количество действий сократили до двух), и для совершения чего-то выдающегося приходится долго учиться правильно жать на клавиши. В борьбе с диковинной клавиатурой обретаешь душевный покой.

О странностях процесса

Мне будет проще признаться в том, что я совершенно не понимаю, чем эта игра так интересна (а это так!), нежели пытаться выжать из себя какие-то показания. Есть игры и игры. Есть хорошие игры и игры скверные. Традиционные приставочные аркады надоели всем хуже горькой редьки. Тем более, что в известных местах выбор неисчерпаем. Стрелять — занятие скучное и весьма надуманное. А по-простому, без всякой задней мысли крушить все — это оно. Хорошая, правильная игра. Минимум злобы, максимум веселья. Ну, нравится, и все.

P.S. Совершенно не понимаешь, что происходит. Дизайнеры часами играют в "Тетрис". Оцепление коллективно восторгается Atomic Bomberman'ом и всякими там "Ломаксами", будто всю жизнь копит дензнаки на презираемую Super Nintendo, а накопить никак не может. Что это?!

Мучительно ждем второго "Твиггера".

Trash It

Разработчик
Rage

Издатель
GT Interactive

Рейтинги
Графика: 65%
Звук: 75%
Сюжет: 84%

Интересность
76%

Системные требования
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 88 Мбайт на HDD, MS-DOS

Х.Мотолог

Лемминг в пути

Массовое игроманское сознание приучено к тому, что лемминги шагают исключительно бодрым строем или же, напротив, прут толпами. В стране Америке эти милые зверюшки стали если не национальными, то фольклорными героями. О чем там речь — то ли не знаю, то ли не помню, но без жуткой стадности там тоже не обошлось. Факт. Впрочем, бог с ним, с народным America'нским творчеством, важно, что свежая английская платформная аркада *The Adventure of Lomax* от Psygnosis — это приключение одного, но очень крутого лемминга. Который закидывает врага шапками, старательно и упорно.

Хотя, нет, шапка используется одна. И та же. Из соображений экономии (вероятно) она возвращается назад, в ласковые лапки грызуна. Но обо всем этом — чуть ниже, пока же изложу существо вопроса в самых общих чертах.

Таланты и поклонники

Действующее лицо — точно лемминг, со всеми свойственными леммингам (компьютерным) ужимками и, что еще важнее, талантами. Если собрать специальные бонусы, то можно позволить себе перебирать эти таланты, дабы не просто кидаться разными шапками (новая редакция теории апгрейда оружия, пример: шапка огненная, удвоенной убойной силы), но и строить мостики, окапываться и совершать прочие приятные и полезные деяния.



Все это, конечно, проходит в борьбе с врагом. Враг номер один — это падения, вызванные промахами и неправильными прыжками. Он, безусловно, непобедим. Враг номер два — сгорбленные дядьки, которые, будучи хорошо поколоченными, превращаются в радостных (радостно убегающих) братушек леммингов, одаривающих тебя монеткой и весело уматывающих туда, где лемминги ходят толпами. Как ежики...

Аркадный мультик

Игра, бесспорно, очень аркадна. Аркадна, как Штирлиц в потертом смокинге, поскольку содержит все необходимые и достаточные условия: мы прыгаем и стреляем, забывая обо всем, не имея при этом полного счастья в виде разрешения 640х480. Вернее, имеем вместо него некий суррогат.

Несмотря на то что высокое разрешение в окне является судя по всему не нормальным 640х480, а некоей аппроксимацией, которая смотрится лишь чуть-чуть лучше, чем набившее оскомину VGA-разрешение, а полноэкранный режим включается вовсе не на всех машинах, графика в игре прекрасна. Изложенные выше претензии возникают потому, что игру делали не для нас. Игру делали для пышущих здоровьем обладателей консоли от малоизвестной япппонской фирмы "Сони", а нам ее именно портировали, причем после того, как на приставочных полях она оправдала все затраты и принесла ожидаемые денежные урожаи.



В наследство нам досталась великолепная пререндеренная (плюс рисованная) анимация. Многослойный скролинг. Яркие, сочные цвета (считают их тысячами). Замечательный звук.

Бесспорно, самое ценное зрелище в Adventure of Lomax — это анимация. Нет желания считать количество спрайтов и стадий. Их огромное количество. Все прорисовано великолепно. Персонажи с достоинством демонстрируют собственную индивидуальность и скрашивают своими ужимками традиционную тоскливость любой прыжковой аркады.

То же и о бэкграундах. Они штурмуют нас количеством и качеством. С помощью задников делается и некая попытка подтянуться к трехмерности — в нескольких местах можно шагнуть в глубины экрана. В момент этого перехода один бэкграунд уезжает, на его место приходит тот, что был снизу, смотрится это неплохо, но все же натянуто, и как-то проходит мимо играющего.

Полная гармония

Не стоит вдаваться в излишние подробности. Суетное это дело, рассказывать, что расшибанием бочек мы набираем бонусы, а накопленные монетки отливаются в дополнительные жизни. Жанр игры определяет ее полную ясность. Понимание приходит быстро. Перечисление приколов ничего не даст читателю.

У Lomax есть только одно достоинство — единство формы и содержания. Полная гармония между мультипликацией, звуком, стрельбой и прыжками. Расслабьтесь, не думайте ни о чем, играйте.



The Adventure of Lomax

Разработчик
Psygnosis

•

Издатель
Psygnosis

•

Рейтинги
Графика: 77%
Звук: 77%
Сюжет: 77%

Интересность
77%

Системные требования
Pentium 60, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Наталия Дубровская

Эллипс в экстазе, или Эквилибр с мечами

Конечно, отхватить принцессу с многообещающим именем Экстатика и прицокать домой вдвоем на одном белом коне — это восхитительно! Орущая толпа, летящие под копыта лошади букеты, слезы на глазах поседевших родителей... Все это эффектно, красиво и уместно, но, увы, пресно и приземленно — во всяком случае, для игрушки с мордобоем. Можно не сомневаться, что главный герой эпохальной демонокрушилки *Ecstatica II* (Andrew Spencer Studios, публикатор — Psygnosis) не стал биться в слезах и роптать на судьбу, когда на подъезде к родному дому только что отвоеванную им прекрасную даму умыкнули прямо с седла, лошадь угнали, а его самого запихнули в неудобные деревянные колодки. Наверное, он мужественно усмехнулся и сказал: "Все идет путем! Вот только вывернусь отсюда — и будет вам вторая часть, покруче первой! Потерпи, любимая, я уже иду!"

Так оно и есть: грянул гром, ударила в колодки молния, и герой наш вскочил на свои эллипсоидные ноги, сжимая эллипсоидные кулаки. Мерзкие грязные монстры, захватившие город, полный теперь не голосов и шагов, а тления, сатанинского визга и крови, кинулись к нему со всех сторон, взяв наперевес тяжелые палицы...

Вот он какой!

Думаю, руки неравнодушного свидетеля уже судорожно тянутся к клавиатуре, правая жадно ищет стрелки, а левая — шифт с контролом и альт с пробелом. И правильно! К мыши им тянуться незачем: мышь здесь не живет, управление в игре немного напоминает незабвенную Sony PlayStation (что неудивительно — Psygnosis он и на PC Psygnosis) и прелестную, так и оставшуюся непобежденной (хоть и слегка глюкавую) Ларочку Крофт. (Кстати, чисто внешне игра чуть-чуть смахивает на Diablo, но пусть знакомые черты вас не обманывают!)



Спортивный спаситель Экстатики бегает, прыгает, падает-перекатывается в любом направлении, колотит кулаками и мечом слева и справа, лягается, плавает, подбирает нужные вещи и ловко пускает их вход — он может почти все! И как может!



Уникальная (проще говоря — странненькая) технология создания персонажа из вытянутых эллипсов, соединенных чем-то вроде шарниров, здесь сработала просто превосходно: герой движется очень гладко и естественно (для трехмерного драчуна, конечно), красиво перемещается на фоне отлично проработанных интерьеров и остается самим собой, несмотря на постоянные (и весьма витиеватые) смены ракурсов.

А как он смотрится!

С этим, со сменой ракурсов, создатели "Экстатики", пожалуй, даже слегка перестарались. Или не-достарались — трудно понять.

Постоянная, внезапная смена точек обзора сама по себе вполне уместна и очень оживляет игру — скажем, маленький герой "со спины" взбирается на башню по лестнице, забегает в дверку — и становится большим, и к тому же "в фас". Вместе с этим меняются освещение, текстуры, звук — все это более чем оправдано и, несомненно, создает "эффект присутствия".

Но вот тот же маленький герой бежит улочкой ("вид сверху"), пересекает невидимую границу — и становится средних размеров, "вид сбоку", начинает драться — взмах мечом, лишний шаг — делается огромным, вид-непонятно-откуда. Самое неприятное, что и общее направление взгляда изменяется (как завещала великая Лара): и где эта лестница, которая была справа? и где этот монстрик, кото-

рого мы так душевно лупили ногами? — ой, простите, он, оказывается, чуть-чуть левей, и в данной позиции это концептуально!

Здорово, что наше драчливое "я" можно осмотреть со всех сторон и в любом приближении — герой становится реальней и родней с каждым новым эпизодом, вот только



были бы эти смены камер пологичней! Все-таки это как бы направление НАШЕГО взгляда, и иногда создается ощущение, что шел-шел — да и брякнулся... или встал на голову.

Где он живет

Да, для героя перемены ракурса часто стоят пары хороших оплеух — зато виды от этого явно и несомненно выигрывают.

Любовно придуманный и созданный главным автором первой и второй "Экстатик" Эндрю Спенсером средневеково-РПГешный мир огромен и разнообразен, густо населен восхитительно мерзкими тварями (и редкими положительными персонажами), завален трупами, полон странных, подозрительных звуков...

Мрачные башни, напичканные темными закоулками и таинственными сундуками, сырые лабиринты, повисшие над бездной винтовые лестницы с выщербленными, почти "живыми" ступенями, лес... И со всем этим можно взаимодействовать всласть, всерьез: если дверь заперта, ее иногда можно выбить парой-тройкой хороших ударов, и не "условных", а вполне настоящих, — дверь будет трещать и ходить ходуном, а потом рухнет на пол.

Даже безобидную лошадку, скучающую в конюшне, можно запросто... изничтожить ногами — ну чем не торжество реализма! Чудище, спрятавшееся за решеткой, легко достать колющими ударами меча. С башни или стены можно посмотреть вниз, и с разных точек вид будет разным и "географически точным": то канал, то перелесок, то улица, где опять суетятся ожившие монстры (оживают, негодяи, только так! Чистый Nightmare! Кстати, "экстатичные" монстры вообще весьма интеллектуальны и не ждут, пока ты придешь и передушишь их как цыплят, а весело бегают по всей "Экстатике", внимательно следя за героем, — то скрываются в темных уголках, то норовят выскочить из-за спины...)

Самое эффектное — сорваться с высоты и пролететь мимо всех башен, стен, деревьев, тусующихся на промежуточных этажах монстров... Полет тоже будет "географически точным" и закончится, скорее всего, с печальным реализмом: бедняга расшибется о камни, или медленно всплывет из черной воды крепостного рва, или сгинет в кронах деревьев — все равно начинать придется заново (то есть возвращаться на сэйв, конечно. Сэйвиться в "Экстатике" можно в любом месте, что большой плюс для игры с вечным мордобоем и запутанным маршрутом).

Жанр?

Забавно, но все были уверены, что Ecstatica II будет квестом. Не дождетесь! Новую сказку о прекрасной принцессе можно назвать чем хочешь — экшеном, РПГ (и то с очень большой натяжкой), — но квестом там и не пахло. В игре нет НИ ОДНОГО элемента, позволяющего отнести ее к этому — всеми ожидаемому по первой части — жанру. Умеренный треп, думообразные "секреты" и ограниченное количество предметов (преимущественно ключей и оружия), попадающихся в "Экстатике", никак не являются для этого достаточным основанием. Как, впрочем, не позволяют "вчистую" отнести ее к РПГ шкала здоровья, пара заклинаний, выпивание и подбирание того же "здоровья" и смена





оружия. Красивый, мрачноватый трехмерный мир поделен на черное и белое, и единственный метод борьбы с черным — немедленное физическое воздействие с использованием всех подручных материалов.

Ну и хорошо — мир "Экстатики" куда веселее познавать методом непосредственного физического контакта с окружающей средой, и не ломать голову над кодовыми замками, а с чистой совестью бежать на крышу в поисках дымохода. И он там найдется, и вас ждет восхитительный полет через сажу и копоть — к драке и победе!

Только не верьте лживым продавцам, называющим "Экстатику-2" "приключениями" (а они именно так и поступают, как я успела заметить — видимо, их тоже обманула допродажная реклама). Покажите им язык и пошлите куда подальше.

Если же продавец не обидится и добавит, что это очень красивая и интересная игра, в которую можно играть долго и со вкусом, — знайте, он говорит правду. Маленькие серые твари с молотками будут пищать под вашими ногами, синие крылатые горгулы рухнут под ударами меча, не успев выпустить последний язык пламени, сам Архимаг, корень всего зла, трусливо скорчится на полу — и прекрасная Экстатика ваша, и белый конь бьет копытом у крыльца! Игра стоит свеч!



Ecstatica II

Разработчик
Andrew Spencer Studios

Издатель
Psygnosis

Рейтинги
Графика: 85%
Звук: 80%
Сюжет: 80%

Интересность
85%

Системные требования
Pentium 60+, 16 Мбайт RAM, 40 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/DOS

Фальшак

Александр Вершинин

Опоздавший

Замечательная фирма Interplay когда-то удивила общественность игрой под названием Descent. Указанная аркада заинтересовала часть тогда уже DOOM'авшей публики. Произошел раскол. Одни любили пехотинца с его живностью и забавными рожицами, другие превозносили настоящую трехмерность лабиринтов, а также преимущества полетов на космическом истребителе.

Прошло время, и возник DOOM 2. Ответом Interplay был Descent 2. Лагерь аркадоборцев оставался разбитым на два враждующих лагеря. Ничего удивительного, ведь обе игрушки были очень и очень неплохи. Странности начались позже, когда появились полностью трехмерный Quake и куча DOOM-клонов. Interplay пыжилась и грозила вернуться с RPG (Descent to Undermountain), но так и не смогла. И все же, подражатели нашлись. Совсем недавно неизвестная широкой публике команда разработчиков Simis сотворила Descent-клон. Его назвали *Terracide*, ну а издателем стала компания Eidos.

Сюжет стрелялок a la Descent традиционно незамысловат. Но раз уж делаешь клон, нельзя опускать даже такие вещи. И если гениальные мальчики из id Software придумывают истории в ночь перед выходом игры, то Descent, а значит, и Terracide, могут похвастаться по крайней мере недельными творческими муками.

Либретто

Так вот, земляне опять попали впросак. И опять с идеей колонизацией всего и вся. Все планеты, кроме матушки Земли, оказались не слишком гостеприимными и сурово отнеслись к завоевателям-человекам... Далее следует слегка поднадоевшая идея мутации. Колонисты решают переделать свои тела, приспособив их к условиям окружающей среды. Лишившись человеческого облика, отщепенцы быстренько сходят с ума и



становятся расой воинствующих андроидов.

Дальше — остроумней. Однажды они решают вернуться домой, где о них уже забыли, и навести там порядок. Экономные обитатели нашей планеты, скинувшись по копеечке, строят один единственный космический кораблик и сажают внутрь несчастного пилота. Этот смелый паренек (девушка?) должен пробраться в каждый вражеский дредноут и взорвать его изнутри.

Таким образом, уже можно подвести первые итоги. Взбунтовавшиеся роботы превратились в мутировавших колонистов. Наемник стал добровольцем. Подземные шахты обернулись огромными звездными линкорами. Лабиринты остались лабиринтами.

Разделка

Очевидцы свидетельствуют: первопроходцы Terracide'а поначалу выли от восторга и впадали в священный транс под впечатлением от графики в игре. Через пару месяцев шум сильно поутих. Выход же игры и вовсе прошел незамеченным. Как оказалось, не без причины. Terracide использует уйму спецэффектов с громкими названиями, шестнадцатибитную палитру и многое другое. Но вот беда: собрав все воедино, авторы поняли, что в игрушке либо чего-то не хватает, либо кое-чего многовато. Замолчавшие разом бета-тестеры, эти разносчики новостей и сплетен, уже догадались об этом. В чем же дело?



Разделку туши Terracide начнем с графики. Она должна была стать главной приманкой для доверчивого игрока. Simis одной из первых заявила о "зашитой" поддержке 3D-акселераторов. Причем достаточно большого их количества: не только чипсеты от 3Dfx и Rendition, но и ATI, Matrox, PowerVR. И нет необходимости ждать patch или "навеску" на игру (add-on).

Казалось бы, обладатели ускорителей должны быть счастливы. Действительно, с любой из этих карт Terracide просто летает. Взрывы ранят глазное яблоко безумными тысячами и тысячами оттенков, текстуры очень красивы, во вражеских кораблях недостатка нет. От обещанной трехмерности голова идет кругом и начинает болеть. Но все же вас преследует неуловимое ощущение, что с игрой что-то не так. То ли отсутствие рисунка на текстурах стен, то ли неудачная (мягко сказано!) подборка цветов. Окружающий мир либо слишком блеклый, либо слишком яркий. Очевидно, дорвавшись до большой палитры, авторы абсолютно потеряли голову и стали творить — в полном смысле этого слова. То, что они натворили, вы можете внимательно изучить на примере представленных шотов. Единственным художественным достоянием игры следует признать модель большого крабовидного корабля, очень красиво прорисованного в заставке. Мультипликационными роликами к Terracide, кстати, занимались рус-

ские аниматоры. Они сделали работу значительно лучше своих заокеанских коллег-программистов. Последний удар по графике нанесла скорость "неакселерированной" игры. На столь любимом редакционном P200 MMX Terracide уверенно притормаживал в основном меню (!) при графическом разрешении 640х480. Аминь.



Основная менюшка удивила ценителей (в слове ошибка — в редакции одни циники) не только скоростью, но и дизайном. Идея достаточно оригинальна: вы находитесь в комнате и можете вращаться вокруг своей оси. Вокруг вас болтаются опции меню, которые вращаются, тем самым сильно напоминая бонусы Quake'a. Разумеется, все объекты полностью трехмерны. Начало неплохое. Дальше лишь трудовые будни.

"Новый" означает новую миссию. Зачастую задание состоит из нескольких частей, а новые указания вам скармливают уже по ходу дела. Перво-наперво надо приблизиться к кораблю. Еще одна недурная мысль, господа разработчики! Вы свободно болтаетесь в открытом космосе, шесть степеней свободы и все такое. Несмотря на полную бесконтрольность, вам, в общем-то, некуда лететь. Единственная реальная цель — это тот самый большой кусок железа, на борт которого вам надо пробраться. Вам в этом твердо намерены помешать другие, более мелкие куски металлолома, которые снуют вокруг и пытаются вас достать. В космосе вооружение вашей, извините, черепушки ограничивается лишь двумя разновидностями: лазерная пушка и ракеты. Большего вам не надо. Основная задача этой фазы — найти вход внутрь огромного корабля.

Тут-то и начинается самое веселье. Процесс скитаний по внутренностям корабля удивительно напоминает прогулки по тем самым подземным шахтам. Лабиринты довольно однообразны. Как только вы оказываетесь в тупике, следует искать решетку или потайной люк — они открываются элементарным выстрелом. Бонусы, как обычно, раскиданы по всему уровню, а также могут быть обнаружены в "секретных" комнатах. Обычно вам предоставляют новое оружие, боеприпасы и чинят корабль. Те же самые примочки вываливаются из разбитых ящиков и убитых врагов. Единственное отличие последних — бонусы испаряются буквально через несколько секунд после появления. А потому хватать надо сразу. Waypoint



— еще одна необычная добавка к вашему инвентарю. Эти маленькие маячки вы можете раскидывать по лабиринту, помечая уже пройденный путь. Как только вы вернетесь к одному из них, он огорчит вас добросовестным свистом: заблудился, дружок.

Оружие, используемое внутри вражеского корабля, гораздо более разнообразно. Некоторое (фотонная пушка) питается от подзаряжаемого аккумулятора. Та же фотонная пушка имеет три модификации, отличающиеся по скорострельности и манере стрельбы. В почете также гранаты, ракеты — управляемые и не очень. Скорострельная пушка довольно эффективна, но расходует невероятно много амуниции. Остается упомянуть лишь Gravity Bomb, притягивающую к вам врагов. Еще две пушки появляются только в multiplayer-игре: это Teleport Gun, переносящий цель в произвольное место лабиринта, и Omicron Field, а проще говоря, невидимость. Единственным открытием авторов на поприще вооружений является существование трех, а не одного "пилонов" для активного оружия. Тем самым вы заполучаете не одну, а целых три гашетки.

Выставив нужное на данный момент вооружение, игрок сможет чувствовать себя более или менее спокойно: не надо лихорадочно перебирать все имеющееся на борту оружие непосредственно в ходе боя. К тому же, залп из трех орудий одновременно может вытащить ваше утлое суденышко из самой опасной передряги.

Впрочем, опасную стычку надо еще найти. Монстры не обладают особым интеллектом, а следовательно, их основная логика — "иди, стреляй". Они лезут напролом, прямо под ваши пули. Остается лишь strafe'иться и начинять их свинцом, фотонами или взрывчаткой. Указанная тактика борьбы подходит для всех существ, будь то турель или кидающийся гранатами робот-бомбардировщик.

Тень

Terracide — лишь слабое подобие былого хита. Мода на подобные игры на данный момент прошла. Simis опоздал на год или два. Terracide должна была "вытащить" красивая графика, но ее тоже нет. Игра недоделана, причем основательно. Звук просто раздражает. А 3Dfx-вариант уже старенького Descent'a выглядит во много раз лучше. Увы.



Terracide

Разработчик
Simis

Издатель
Eidos

Рейтинги
Графика: 75%
Звук: 50%
Сюжет: 60%

Интересность
60%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 30 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, настоятельно рекомендуется 3D-акселератор

Х.Мотолог

Это

Святое это дело — увековечивать в камне! Interplay это понимает, как никто другой. Кроме того, как выяснилось, занятие это отличается еще и прибыльностью. А как иначе, объясните мне, упомянутой солидной фирме удалось бы навязать нам игру *Atomic Bomberman*, которая по своей "серьезности" может претендовать максимум на shareware. Нет, спора не будет, игра стоящая. Тем более, с богатейшей историей...

...Которую я пересказывать не буду. Важно то, что немудрящая игра, по сложности программирования приближающаяся к легендарному "Тетрису", может принести детишкам много-много радости. И не только детишкам.

Конечно, новые времена — новые платформы, новые рельсы. Игра нынче живет под Windows 95 в полубарском разрешении 640x480, дружно соседствуя с рендеренными персонажами, объектами, бэкграундами и некоторыми бонусами. А главный штрих, демонстрирующий степенность подхода, — это, разумеется, Интернет-поддержка и роман с другими режимами сетевой игры.

А суть?

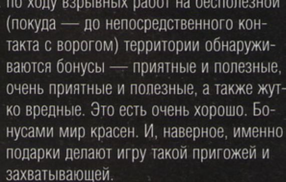
В самом деле. Многие до сих пор (даже после превью в прошлом .EXE) не выучили правила игры... Участников может быть числом до десяти, но уж никак не менее двух. Вы в праве выбрать, будет ли это AI, сосед по клавиатуре, друг на другом конце телефонного провода, коллега по работе в локальной сети или старый негр, найденный в Интернете. В последнем и предпоследнем случаях можно смело ставить множественное число. Но это дело личное. Главное, что игра изначально multiplayer, и AI представляет лишь слабую замену живым людям.

В нашем распоряжении множество (достаточное количество, оформленное в самых разных стилях) карт. Карты содержат два типа объектов: одни взрываются, другие — никогда. При чем тут взрывы? А при том. Минирование и участие в последующих локальных катаклизмах — отныне наше основное занятие.

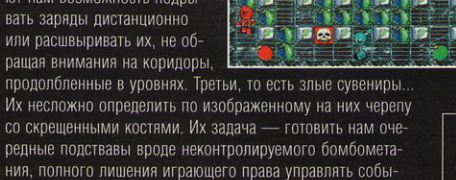


Заложили бомбу, спрятались за угол — смотрим, не накрыло ли противника, если нет (жаль!) — см. пункт первый.

Прелести таковы: по ходу взрывных работ на бесполезной (покуда — до непосредственного контакта с ворогом) территории обнаруживаются бонусы — приятные и полезные, очень приятные и полезные, а также жутко вредные. Это есть очень хорошо. Бонусами мир красен. И, наверное, именно подарки делают игру такой пригожей и захватывающей.



Хотя границу между пользой сувениров и их вредом провести сложно, выглядит это примерно так: ласковые бонусы увеличивают дальность взрыва, дают возможность закладывать дополнительные заряды, не дожидаясь, пока сдетонирует очередной, играть минами в футбол... Очень ласковые предоставляют нам возможность подрывать заряды дистанционно или расшвыривать их, не обращая внимания на коридоры, продолбленные в уровнях. Третьи, то есть злые сувениры... Их несложно определить по изображенному на них черепу со скрещенными костями. Их задача — готовить нам очередные подставы вроде неконтролируемого бомбометания, полного лишения играющего права управлять событиями... Так или иначе подбор столь неактуальных предметов приведет нас к преждевременной гибели.



Дополнительно к бонусам, извлекаемым из разбитой горной породы, на уровнях можно обнаружить специфические инструменты, увеличивающие и без того запредельную интересность игры. Речь о: подземных ходах, позволяющих мгновенно перемещаться в другую часть экрана, движущихся лентах, сносящих играющего в сторону (автоматически названы в редакции "эскалаторами насилия имени Вахтанга Кикабидзе"), пружинах, зашвыривающих участников сечи в самые что ни на есть случайные места карты...

О чем речь?

Точка перегиба, она же самая смешная часть этого текста: дальше рассказывать решительно не о чем. Право, в игре больше ничего нет! Ни фантастического сюжета, ни достойных "Оскара" видеороликов, ни порнографии, ни даже всегда ценных образовательных моментов... Бесспорно, найдется актуальный звук и славная музыка. Но говорить о балансе оружия или существовании какого-то engine'а, спорить о стилях и персонажах — увы.

Все, чем интересен Atomic Bomberman (кроме десятилетней истории существовании игры, не терпящей модификаций, и славы векового хита), — это лишь бесконечно-беспробудное игрище, не требующее никаких программистских усилий... Я не представляю, как это объяснить. Надо хотя бы немножко поиграть — и все встанет на свои места. И придет понимание, что все мы — дети Джа, что мир прост и понятен, что в Atomic Bomberman будут играть десятилетиями, причем без помощи пресловутых MMX с 3Dfx'ом, без утомительных подсчетов fps, не думая ни о чем лишнем...

Atomic Bomberman

Разработчик
Hudson Software

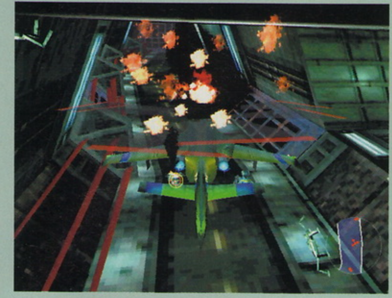
Издатель
Interplay

Рейтинги
Графика
ни о том речь
Звук
нравильный
Сюжет
10 лет это вам не...
Интересность
4/5 "Тетриса"

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 40 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Extreme Assault
Cheat-коды

В главном меню введите "levelx " (не забыв о пробеле!). После этого



во время игры будут доступны следующие коды:

alt+1 — все оружие
alt+2 — совершенствование оружия
alt+3 — дополнительная энергия
alt+4 — бессмертие
alt+6 — конец миссии
alt+7 — блокировка противника
alt+8 — переключение на вертолет
alt+9 — переключение на танк

Carmageddon
Cheat-коды

На экране, преследующем вас между гонками, введите "**ENABLE**", что даст вам доступ ко всем трассам и всем машинам.



Начав гонку, нажмите "**F4**" (добейтесь включения "CHEAT MODE"), после чего, нажав одну из следующих клавиш или их комбинаций, вы получите:
F5 — полный и бесплатный ремонт
F6 — бессмертие (вкл/выкл)
F7 — еще 30 секунд в подарок вашему таймеру
F8 — остановка таймера
F10 — увеличение счетчика кругов
F11 — 5000 кредитов
F12 — переключение камеры на любого из соперников (только внешняя камера)
SHIFT-F6 — отображение соперников на карте
SHIFT-F7 — 300 добавочных секунд
SHIFT-F8 — тень от вашей машины и/или машин соперников (вкл/выкл)
SHIFT-F10 — увеличение счетчика чекпойнтов
SHIFT-F11 — минус 5000 кредитов
CTRL-F8 — переключение детализации теней
CTRL-KEYPAD 1 — режим полета

Бонусы
(при задействованных читах)
0 — деньги
1 — много денег
2 — застывшие прохожие
3 — прохожие увеличиваются в размерах
4 — "взрывоопасные" прохожие
6 — очень шустрые прохожие
7 — временное бессмертие
8 — бесплатный ремонт
9 — мгновенный ремонт

SHIFT-0 — остановка таймера
SHIFT-2 — призовое время
SHIFT-4 — самоликвидация
SHIFT-5 — заморозка противников
SHIFT-6 — остановка полиции
SHIFT-7 — очень быстрые соперники
SHIFT-8 — очень быстрые полицейские
SHIFT-9 — изменение гравитации
ALT-0 — Pinball mode
ALT-4 — отображение прохожих на карте
SHIFT-ALT-2 — мгновенный ручной тормоз
SHIFT-ALT-4 — Turbo!
SHIFT-ALT-5 — Mega-Turbo!!!
SHIFT-ALT-6 — слепые прохожие
SHIFT-ALT-7 — реанимация прохожих-покойников
SHIFT-ALT-8 — 5 бесплатных починок
SHIFT-ALT-9 — прочность машины сравнима с гранитом
CTRL-1 — имитация наркотического опьянения

Terracide
Cheat-коды

Введите в меню "Help option" в диалоговом окне "Cheat Codes password":
barnsley — бессмертие
nozzle — доступ ко всем эпизодам и всем уровням



clam_chariot — все оружие и некоторые иные бонусы
welk — все оружие
phaal — неограниченный боезапас
batfinc — вся броня

Big Red Racing

Для того чтобы опробовать все машины, вам придется запускать игру с ключами:

racing -car car1 -car car2, где car1 и car2 — названия файлов, описывающих машины (эти файлы находятся в каталоге с игрой и имеют расширения .vhc.)
Примечание: в командной строке расширение указывать не надо.



Katharsis
Коды уровней

BEE
SHIELD
WHIRLWIND
ELECTRICIT
BOMBSHELL
BORER
SWITCH
HEAT
LEVIATHAN
RAINBOW
SPRINGER
BAD DREAM
ANTENNAE
SLEDGEHAMMER
CAVITY
BULLET RAIN
GIANTS
PRIME TEAM
XL SHIPS
BLOOD BATH

Have a N.I.C.E. Day
(она же — Axelerator)
Cheat-коды

Введите, удерживая клавишу "Ctrl":
MUCHMONEY — дополнительные дензнаки



ALLWEAPONS — все оружие и дополнительный инвентарь
HELPME — repair pack
AGRESSOR — бесконечное оружие, бесконечные бонусы
BOOSTER — дополнительное ускорение

Господин ПэЖэ

> Главный — Господину ПэЖэ
> "Спасибо, ув. ПэЖэ. Текст достойный. Уели мы монополиста и дюкомана Х.М., ох уели! А о продолжении
> эпопеи подумаю…"

> Господин ПэЖэ — Главному
> "Эпопея, значит? Ну, хозяин — барин, начальник всегда прав, а если начальник не прав — см. пункт 1.
> Так что отныне — в каждом номере. До скончания веков (сколько там до скончания осталось? Вроде, по > мнению большинства пророков, пара лет до ближайшего светопреставления?). А можно и отдельный
> журнал освоить…
> Кстати, а нет ли желания открыть ликбез по переделке Quake вообще и по QuakeC в частности, а то
> слишком уж узок круг достойных патчей из России и слишком далеки они от народа…"
> Главный — Господину ПэЖэ
> "Есть, есть такое желание. Но об этом — в следующем номере…

И вечный Quake, покой нам *только* снится

"Так и помрешь, не досмотрев..."
(Из разговора старушек об очередном телесериале)

Окончание. Начало в #6'97.

Продолжаем разговор (© Карлсон). Про Quake как конструктор я в прошлый раз говорил. А сейчас скажу, что, оказывается, не один я так люблю Q-разнообразие. На довольно известном Web-узле Wampey's Censuses (http://www.planetquake.com/census/), где еженедельно проводятся опросы общественного мнения в среде квакеров, у народа спросили: когда выйдет Quake 2 с его DLL, заменяющими старый добрый QuakeC, оставите ли вы Quake на своем винчестере, чтобы играть в разные прибабахи, написанные на QC, или сотрете, чтобы место не занимал? И народ единодушно (77,6% — "ЗА") заявил: оставим!

Ключ на старт!

(Quake Rally)

После очередного понукания со стороны Главного я решил, что мне все можно, и тормознул крутейшую тачку. Классическая BMW Z3 со всеми положенными наворотами. И что самое главное, не вылезая из Великой Гамезы Всех Времен И Народов.

Да, да, Quake Rally от Impact Development Team наконец-то вышла! И всем показала, что сбрасывать старика Quake со счетов еще рановато, есть еще порох в пороховницах, а ягоды



в... Тьфу, о чем это я? Ах, да, конечно же, о вождении. Ощущение — очень странное. Вы, конечно, знаете, что в Quake игрок всегда смотрит в ту сторону, куда мышью крутит, то есть куда угодно. А в среднем симуляторе он смотрит туда, куда едет машина, и никак иначе. И совместить эти два подхода весьма непросто.

Но возможно. Собственно, когда будете ездить — поймите одну простую истину. Машина старается двигаться туда, куда вы направляете ее мышью, но, разумеется, с учетом силы трения, угла поворота колес и прочего.

По ощущениям больше всего похоже на игрушку Formula Karts от Sega — здесь тоже есть управляемый занос и прочие радости.



Что тут можно сказать? Круто получилось. Могуче. Серьезные гонки. Для сугубых пижонов есть режим ночной езды — с фарами. Ничего не видно, ночь окрест, зато очень страшно. Так и называется — Nightmare. Очень трудный: мне так и не удалось добраться до финиша вовремя, да и убить всех Дюков Нюкемов вместе с кенгуру пока не получилось.

А зато какой deathmatch — это что-то! Разумеется, есть и просто гонки взапуски, но какой же Quake без оружия! Можно совершенно честно носиться по специальным аренам, собирать пушки (они монтируются на крыше и видны противникам) и рвать на куски товарищей по оружию, так, чтобы руль в одну сторону, а колеса в другую.

Уже слышу недовольные голоса: какой еще Дюк? при чем здесь кенгуру?.. Не пугайтесь — я еще не сбрендил окончательно (или уже?). Просто для тех жалких, ничтожных личностей, кому темными ночами не с кем провести время в полноценных deathmatch'ах, добрые авторы предусмотрели очень специфичный режим одиночной игры.

Выезжаем это мы на поле. Такое типично американско-австралийское, из Redneck Rampage украденное. Сараи какие-то посередке, заборчики. Вокруг — стада диких кенгуру (зрелище не для слабых духом), которые, как известно, не только ценный мех, но и ящик-другой патронов. В смысле, что расстрел или сбивание каждого кенгуру добавляет малость боезапаса. А боезапас нужен, поскольку злобные Дюки Нюкемы в количестве двадцати штук окопались на ферме, дабы воскресить босса из первого уровня Quake и в этот раз не размещать высоковольтных разрядников поблизости. А наша задача — как обычно, "уходя, гасите всех".

Одним словом — instant classic (не путать с elite classic, ибо это всего лишь название кофе), жить будет и весьма долго. Не скудеет талантами американщина!

Наши победили!

(Quess)

Фразу "Наши победили!" произнес некто Антон Царевский, один из членов сети FIDO, в день, когда компьютер Deep Blue одержал победу над Гарри Каспаровым. И он был прав — не болеть же, в самом деле, за живого человека, когда с другой стороны доски — нормальный железный игрок.

Увы, настоящего соперника для игры в шахматы на QuakeC, пожалуй, не написать — надо подождать Quake 2, а пока можно привлечь компьютер к организации турнира между людьми. Рецепт прост: берем идею от Battle Chess — и вперед, бОльшая часть работы в Quake уже проделана, все фигуры и их движения готовы. Осталось только доску сделать и шахматные правила соблюсти. Именно этим и занялись в свободное время авторы... Quake Rally.



И получилось у них такое... Да чего тут говорить, просто посмотрите сами. Феерическое зрелище. Кровавые битвы, когда могучий шемблер, тьфу, ферзь, рвет на мелкие кусочки несчастного огра, тьфу, слона.

Необычное, но довольно удобное управление (игрок в виде оторванной головы (!) летает над доской и чем-то вроде лазерной указки передвигает фигуры). Возможность игры через Internet. Короче говоря, полный джентльменский набор.

Для эстетов нарисована целая куча досок, от средневековых до "технологических". Суть игры, разумеется, от выбора доски не меняется, шахматы — они и в Quake шахматы.





Интервью с Джимми Хаусом
(Jimmy 'Ralgha' Howse, jmhows1@mik.uky.edu),
одним из авторов Quess.

.EXE: Quake — это все-таки action, и идея сделать из него шахматы далека от очевидной. Как вы к ней пришли?

J.H.: Лично я к ней не приходил и базовой частью работы не занимался. Я просто подключился к проекту вместо Ridah, когда он сел за более важные вещи (а конкретно — Quake Rally). Однако идея была достаточно очевидной. Поскольку Quake предоставил в наше распоряжение мощные средства редактирования на QuakeC и возможности менять все ресурсы (уровни, звуки, все что угодно), то почему бы не довести их до пределов возможного?



Вы, вероятно, знакомы со старой игрой Battle Chess — там происходит практически то же самое, так что почему бы не перенести ту игру в настоящую трехмерность с замечательными монстрами из Quake и заодно получить отличную реализацию протокола TCP/IP? Спасибо Ridah, автору этого проекта, за отличный код, Sumaleth, B-Money и Drizzt — за великолепные уровни и "шкуры" для монстров. Quess стал примером того, как далеко можно увести Quake... Сейчас я просто пытаюсь с почетом отправить этот замечательный проект на заслуженный отдых.

.EXE: Интерфейс Quess тривиален для игроков в Quake, но недостаточно прост для игроков в шахматы. Есть ли планы улучшить его?

J.H.: Прежде я даже не подозревал о такой проблеме. Лучшего способа осуществлять навигацию в трехмерном пространстве без полной переработки кода движения в Quake просто не существует. Но сейчас я работаю над командой, показывающей доску в виде стандартной шахматной текстовой диаграммы, чтобы было проще охватывать доску взглядом, не летая над ней. Криков вроде "Черт, я не видел его за этим шемблером!" больше не будет.

Уже около месяца я принимаю предложения от людей, посещающих нашу WWW-страницу, и никто не упоминал движение. Самое большое пожелание — это оппонент с искусственным интеллектом, чтобы можно было играть в одиночку. Однако это слишком серьезная работа для QuakeC, и поскольку вскоре появится Quake 2 и изменит все правила, то я не собираюсь тратить время на эту идею.

.EXE: Есть ли у вас планы изготовления новых модификаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey? Новые технологии должны дать массу новых возможностей для отличных игр.

J.H.: Пожалуй, нет. Мы уже сделали такой проект — и особого смысла в его повторении нет. Те несколько изменений, которые будут в Quake 2, того не стоят. Лично мне не нравятся многочисленные копии нашей работы, выходящие все время. Большинство разработчиков, похоже, обращают все внимание на зрелищность и создание красивых снимков с экрана, но игнорируют сам процесс игры. id Software удалось прорваться с этим в Quake за счет того, что они были первыми, кто смог предложить отличный "скелет" игры, и я не думаю, что кто-то другой сумеет добиться подобного эффекта.

Как я себе это представляю, программная "начинка" не особенно важна. Quess с самого начала был "юмористическим" — как в теме, так и в противовес распространенной шутке, что игроки в Quake обычно не слишком умны. Quess в основе своей — противоречие каждому предположению, существующему о Quake.

А для Quake 2, разумеется, есть другие вещи...

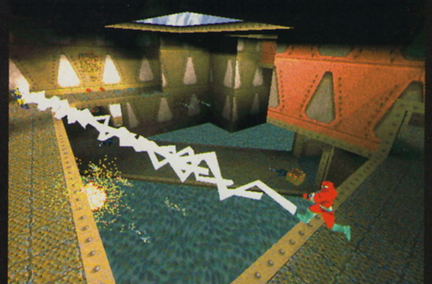
Ты меня уважаешь?

(Quake Superheroes)

Помните золотое детство? Тогда главный вопрос — "А если кит и слон подерутся, кто кого побьет?" — так и остался без ответа. У американских детишек все еще хуже — у них там полно суперменов, спайдерменов, бэтменов и прочих менов, и вопрос, кто из них кого поборет, решить вообще невозможно. Чтобы покончить с этим раз и навсегда, и был изобретен очередной вариант Quake под названием Quake Superheroes.

Талант его создателей проявился в том, что вместо тривиального выбора одного из известных персонажей здесь можно построить своего собственного. Запускаем, подбираем суперсилы по душе — и вперед, на борьбу с другими суперменами. Заметный прогресс по сравнению с фильмами, где обязательно надо попадать под удар молнии или под укус злобного радиоактивного паука-инопланетянина.





А уж выбор — слов нет. 25 “активных сил” (то есть действующих по нажатию кнопки), среди них — “муравьи в штанах” (пораженный теряет на время контроль над собой, прыгает и стреляет куда попало), замораживающий луч, смертельный удар. 21 “пассивная сила”, действующая все время, в том числе возможность летать, отталкивать врагов, регенерация. 20 “специальных сил”, модифицирующих оружие или возможности владельца, например, для маскировки выстрелы производятся из случайной точки, расход патронов уменьшается, удваиваются выстрелы.

В комплекте отсутствуют новые модели, так что можно играть в Интернете, ничего не загружая, но есть “шкуры”, которые при желании можно на себя надеть: Спайдермен, Бэтмен, Капитан Америка и прочие. А если к ним еще и подобрать соответствующие сверхсилы — народ разбежится в страхе. “Бэтмен наносит ответный удар!” — и никаких гвоздей!

Интервью с Майком Нортховером
(Mike ‘Lambadomy’ Northover, mnorthov@ucla.edu),
одним из авторов Quake Superheroes.

.EXE: Почему у вас нет ни моделей, ни звуков, вообще ничего, чем так гордятся другие группы? Нехватка людей? Забота об игре в Internet? Что-то еще? Есть ли у вас какие-то планы на этот счет?

M.N.: Приступая к созданию “Супергероев”, мы понимали, что главное для игры или переделки Quake — это интересность самой игры и легкость освоения. Поэтому с самого начала мы мечтали сделать игру, в которой мог бы участвовать каждый, ничего не загружая дополнительно. Все, что нужно — это Quake и сервер, где запущена наша программа. Мы подумали, что человек, которому придется сидеть и долго ждать, пока загрузится очередная версия, скорее всего, бросит загрузку. Впервые мы отошли от этой концепции, когда Gryphon создал “шкуры” супергероев, но даже они были лишь дополнительной возможностью, без которой вполне можно было играть. Мы никогда не собирались создавать собственные модели для Quake Superheroes, поскольку половина удовольствия была как раз в том, чтобы найти необычные пути использования существующих моделей. Впрочем, будущие проекты группы Mod Squad, вероятно, не обойдутся без новых моделей и звуков...

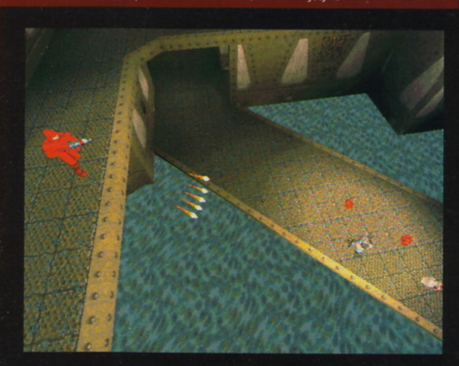
.EXE: С такой кучей идей и возможностей очень важно, чтобы игра была сбалансирована. Какова ваша технология в этой области? Что следует помнить авторам модификаций во время разработки?

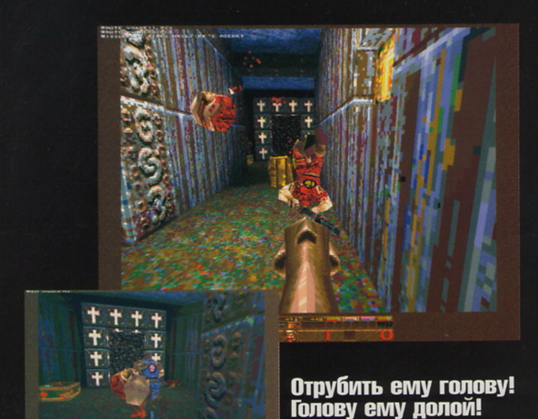
M.N.: Поддержка сбалансированности игры, на мой взгляд, одна из самых важных вещей для видеоигры и одна из наиболее часто забываемых, особенно в переделках Quake. “Супергерои” тоже не без проблем, но все же по большей части ни одна из комбинаций сверхсил не выглядит всепобеждающей, хотя, конечно, некоторые заметно лучше других. Поиск удачных комбинаций — это как раз то, что делает игру интересной. Меня очень огорчает, что большинство модификаций имеют либо всепобеждающий класс игроков, либо оружие, мощь которого — на грани абсурда. Они могут неплохо работать в одиночной игре, но поскольку мы трудились над сетевым вариантом, то пытались избежать подобных вещей. Самое главное для авторов дополнений — это бессмысленность изготовления других сил и видов оружия, если вы уже сделали что-то сверхмощное. В сетевой игре нужно тестировать и еще раз тестировать, чтобы убедиться в примерном равенстве сил для всех видов оружия. Удовольствие от создания и от игры исчезает, если вы сделали 10 видов оружия и 10 классов, а потом обнаружили, что только 2 ружья и 1 класс используются теми, кто всерьез намерен победить. Конечно, когда получается много вариантов, нельзя добиться полной равноценности, некоторые виды оружия просто не будут использоваться, как бы они вам ни нравились. Но к этому надо стремиться.

.EXE: Стоит ли нам ждать новых Q-трансформаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey?

M.N.: У нас есть планы создания add-on’ов к другим играм, но если они выйдут все сразу, придется сконцентрироваться только на чем-то одном. Если Prey или Unreal не дадут нам шансов сделать что-то совершенно новое и необычное, то, скорее всего, мы будем работать с Quake 2. Версия Quake 2 Superheroes почти наверняка будет содержать модели, звуки и прочие радости.

Добавлю, что мне пока не приходилось видеть в других играх бОльшего простора для изменений, но — будущее покажет...







Отрубить ему голову! Голову ему долой!

(Head Hunters)

У меня сегодня чрезвычайно согласительное настроение: вон, с Царевским согласился, и с Червонной Королевой в ладу: рубить головы — занятие хорошее, почетное, и в любом цивилизованном обществе необходимое. Опять-таки сувениры из них хорошо получаются, а уж за заклание некогда буйной головушки на алтарь среднее божество способно дать как минимум одного фрага. А то и больше.

Правила в этом милом развлечении просты до идиотизма. Или еще проще. Убиваем всех, кто попадется, но фрагов за это не получаем, ибо убивать нехорошо. А вот если свежеоторванную головушку прицепить к поясу и оттащить на алтарь — тут-то справедливый боженька и расщедрится на фрага. А если две головы собрать — на три. Три головы — шесть фрагов! Четыре — десять! Короче, головы выгодно носить кучами.

Есть только одна загвоздка — не ты один такой умный, свежеубитый напарник обычно шустро отращивает новую голову и идет отбирать у тебя незаконно нажитое. И таких напарничков как правило много. Учитывая, что за удачливым охотником за головами тянется длинный кровавый след, а на его поясе видны головы, из которых эта КРОВИЩА и вытекает, шансов добраться до алтаря живым у него не так уж много. Встретят и не только чужие черепушки, но и свою отберут.

Кстати, есть и более оптимистичный вариант — до алтаря донести удастся, а вот уйти оттуда живым — уже нет. Головы, как мухи в жаркий день, так и норовят сорваться с кольев, на которые насажены, и полетать немножко, покусать тех, кто их без тел оставил. Сюр — да и только...

А автор Head Hunters по секрету рассказал, что он планирует добавить в это и без того чудесно-кровавое развлечение для толпы еще и игру для одиночек. Не всегда же вокруг друзья-товарищи есть. Так вот, игра будет похожа на "нормальный" deathmatch, но против мудрых роботов, ведущих себя как нормальные игроки — то есть возрождающихся и не упускающих шанс подстрелить зазевавшегося юзера.

Интервью с Чарли Циммерманом (Charlie 'notMyself' Zimmerman, czimmerm@cyberenet.net), автором Head Hunters.

.EXE: Идея выглядит весьма кровавой — неужели в оригинальном Quake не хватало жути?

C.Z.: Идея просто болезненная! Я и сам не знаю, что на меня нашло. На самом деле, я всегда считал, что уровень кровавости в Quake был как раз вполне подходящим. Мне кажется, id отлично внедряет в свои игры симпатичные вещи — кровавые следы и разлетающиеся части тел, — не переходя границу, за которой дополнительное мясо ничего не добавляет в игру. Делая Head Hunters, я не собирался слишком далеко заступать за эту грань.



Прелесть моей игры — разумеется, не в крови, а в смене цели для игрока. Задача — собирать головы, и, собрав как можно больше, удается добиться гораздо лучшего счета. Напряжение, в котором находится игрок, могущий потерять все собранные головы, — это нечто новое для Quake. Это и есть моя добавка в игру. А "мясистость" — просто побочный эффект.

.EXE: Каковы планы на будущее относительно Head Hunters? Большинство переделок Quake однажды превращаются в коммерческие. Последует ли за ними НН?

C.Z.: Head Hunters — бесплатный проект. Я написал его для себя и нескольких друзей на работе, чтобы играть во время ленча. А в Интернете он появился только после того, как было обнаружено, какая замечательная вещь получилась. Для меня было неожиданностью огромное количество положительных отзывов, которые я получил. Я счастлив, что смог сделать нечто, понравившееся всем. Больше всего я люблю в Quake то, что он позволяет множеству людей создавать для себя дополнения без переделки исходной программы. Такая самоотверженность действительно сплачивает. Словом, я не собираюсь продавать Head Hunters. Хотя звучит, конечно, привлекательно...





.EXE: Думаешь ли ты о развитии идеи, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey?

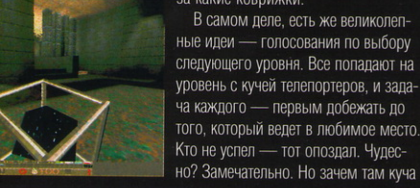
C.Z.: Да, конечно. Чем больше игр выходит, тем больше конкуренция и тем интереснее будет играть. Я думаю, это замечательно, что id проложила дорогу к изготовлению игр, адаптируемых пользователями для своих нужд, и к созданию глобального игрового сообщества. Это достойно огромного уважения. В планах — написать Head Hunters для Quake 2 и, возможно, набрать людей — чтобы сделать нечто на базе других игр.

Есть многое на свете, друг Горацио...
(PainKeep)

Страшная штука — эта свинина с бобами. Умнешь, бывало, банку-другую, сразу так хорошо становится, бегаешь бодрый, веселый. Жаль, правда, обычно такие проблемы с желудком начинаются, что на весь уровень слышно — демаскирует.

Но не одной свининой жив человек, даже если она с бобами. Есть на свете еще и медвежьи капканы, автоматические пушки, ружье, убивающее молнией всех в пределах видимости, взрывающаяся дробь, любящие рикошетить скоростные гвозди, знаменитый airfist, стреляющий сжатым воздухом, и много прочих радостей. Добротно сделано, одних только уровней два десятка в комплекте. Жуткое количество труда вложено, все аккуратно и красиво.

Одного не хватает — атмосферы. Получился очередной "Дюк", с непонятно кому и зачем нужными прибамбасами, замечательными по отдельности, но не совмещающимися ни за какие коврижки.



В самом деле, есть же великолепные идеи — голосования по выбору следующего уровня. Все попадают на уровень с кучей телепортеров, и задача каждого — первым добежать до того, который ведет в любимое место. Кто не успел — тот опоздал. Чудесно? Замечательно. Но зачем там куча ерунды, всерьез мешающей играть? Только чтобы порадовать среднего ребенка, навзрыд плачущего от радости, услышав очередной пук, издаваемый в прыжке?

Впрочем, это я просто увлекся: дети — тоже люди, тоже в Quake играют, только в них КРОВИЩИ меньше. Так что пусть те, кому нравится разнообразие и "прикольные эффекты", получат свое сполна. PainKeep — для них.

Бррр...

Перечитал еще раз то, что получилось, — и ужаснулся. Мама миа, чем мы тут занимаемся! Давим кенгуру, продолжаем дюковую унитазную тему, рвем головы с корнем, хорошо еще не... а впрочем, чего тут хорошего — и это тоже делаем. Спрячьте этот текст подальше и никому не показывайте — вас не поймут. А если и поймут — то неправильно...

P.S. И, как обычно, адреса Web-страниц, где все вышеописанное ошивается в ожидании вашего благосклонного внимания (гм, или вынимания, в смысле download'a):

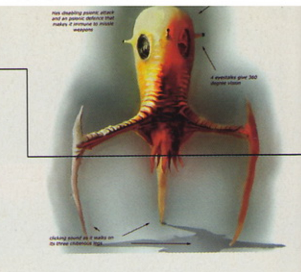
http://impact.frag.com/rally/, ridah@frag.com (Quake Rally),
http://impact.frag.com/quess/, mailto: jmhows1@mik.uky.edu (Quess),
http://www.planetquake.com/modsquad/super/index.shtm, mailto: mnorthov@ucla.edu (Quake Superheroes),
http://headhunter.stomped.com, mailto: czimmerm@cyberenet.net (Head Hunters),
http://www.planetquake.com/skins/painkeep/, mailto: cbolin@teleport.com (PainKeep).

А для полноты картины (вдруг на этом и финишируем) — вот еще чуток забавных вещиц, на которые полезно посмотреть:

Quake Football — http://qfootball.telefragged.com,
QTank — http://singe.telefragged.com/qtank/qtank.html,
Ultimate Quake — http://members.aol.com/mgummelt2/index.html, ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames2/partial_conversions/ultimate_quake/.



In This Issue



Cover Story

To Kill the Quake (The Q Signature), or Lining-Up to the Executor
Two of our leading authors discuss technical and artistic merits and marketing strategy implications of the so-called Q-Killers. A number of companies started marketing their new games based on the Quake engine licensed from id Software. Does this Q-multiplication mean a strive to new horizons (and, sure, a guarantied profit) or a license to kill the parent? We take a close look at available parent-killers. All of them are designed for Windows 95 and NT, 3D accelerated, and offer multiplayer options, as well as development tools. Not all of them come even in HighColor, but is probably a temporary fault. Based on Unreal engine and, therefore, providing stunning graphics and first person view, **The Wheel of Time**, by Legend Entertainment, has been labelled **Unreal** Non-RPG by some folks. It doesn't really matter if it is real or unreal: its RPG features are obvious. **Prey**, by Apogee and 3D Realms/GT Interactive, an all-modern (thanks to an all-modern engine) 3D shooter will boast new Portal technology and level editor, called Preditor. A Native American as its main hero is yet another example of the all-modern approach. Let's wait another year and see how all-modern it will then be. You've got plenty of time to stretch your buck to get a new 3Dfx. **Daikatana**, by Ion Storm/Eidos, comes from Jon Romero himself and this Name says it all. Despite its good ol' 256 colors, it promises to be a more brain-challenging and adventure-like game than his old masterpieces. **SiN**, by Ritual Entertainment/id/Activision, demonstrates their new "kinder, gentler" approach: ever heard of a woman-enemy? Separate theme missions are to the same extent "new" and distinguishes SiN from other Q-killers. **Half-Life**, by Valve Software/Sierra-On-Line: a half-glance through the half-opened window brings up a new life-style and a new action game. **Hexen 2**, by Raven/id/Activision, isn't it the one we all waited and learned OpenGL for? A certain Q-killer with a touch of RPG (including hero statistics) and history: get a grip of Ancient Egypt and Medieval Europe here. Finally, **Trinity** is on John Carmack's mind now: will it be the One and Only? Still under development, it promises to be as far from the Q as the Q was from the D. Watch out and beware!

Strategy

A demo of **Warlords 3: Reign of Heroes**, by SSG, produced plenty of mixed feelings: despite its new graphical interface and overall improved graphics, even a few new additions hardly make it more than just Warlords 3, perhaps even just Warlords 2.5. Its random generated maps and plenty of creatures and artefacts, combined with AI still make it a superior game destined to stay on our PCs for quite a long time.

X-COM: Apocalypse, by Mythos/Microprose, a true masterpiece of phantasy strategy with stone-age graphics. Designed for millions of devoted X-COMmies on all continents, it is enjoyable as before and has quite a few new added features, the only one that is missing is better graphics. And we say once again: g-r-a-p-h-i-c-s. Period.

Simulators

688(I) Hunter/Killer, by Jane's Combat Simulations/Sonalysts/ Electronic Arts, came out right on time for the Navy Day celebrations in Russia, cannot think of a better present, especially with its multiplayer mode. Designed by submarine and simulation professionals, this game is quite demanding on the user who has to be well-educated in hydroacoustics and submarine fighting strategy (you can learn a lot in 7 training missions), for example, - but isn't it the feature that tells a Real Simulator from cheap imitations? Excellent graphics and sounds, almost real-life experience, and its overall hi-tech performance truly deserved high ratings and Our Choice.

Adventure

The Last Express, by Smoking Car Productions/Broderbund, is more than a game, it is MUCH more that a game, it is a Delight of the Heart. Exquisite graphics, sparkling witty dialogs, and hi-tech animation will satisfy any aesthetic caprice. Imagine yourself moving across the pre-WW1 Europe in the very last Orient Express simply to find yourself to be the only one who is able to bring the doomed train to its point of final destination - Istanbul. It is quite amazing that such a refined game (from an artistic point of view) can keep the player concentrated with its elaborated detective story-line, just like in a good action game. Probably the reason is that Jordan Mechner, the author of TLE, also happens to be the author of Prince of Persia 1 and 2 and Karateka. Excellent! Our Choice!

RPG

Faery Tale Adventure 2: The Halls of the Dead, by The Dreamers Guild/Ignite, is not just another Ultima 8 look-alike, it goes further and beyond by offering a unique story and an interesting gaming interface. It is a tale of three brothers and their on-going adventure. FTA 2 adds nothing new to the genre. Well-built and playable.

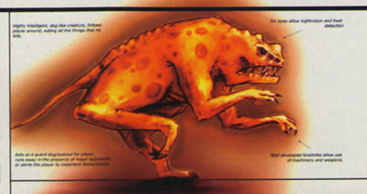
Action

Ecstatica II, by Andrew Spencer Studios/Psygnosis, will surprise the E I fans. There is nothing of an adventure game left in it, except for the Princess who is kidnapped by some very ugly creatures in the first few minutes of the game. A devoted lover, you have to kill every ugly creature in a beautifully rendered 3D environment and free the city and the Princess. Did you wish for anything more? Andrew Spencer's trademark smooth movement, of course. It's all in the movement, you know.

Atomic Bomberman, by Hudson Software/Interplay is a nightcap for a tired gamer. Destined to be a favorite for yet another decade, now on Windows 95 platform and with extensive multiplayer network capabilities. You dare ask for ratings? 4/5 of Tetris.

График отправки Game.EXE в печать

#7	3	августа
#8	31	августа
#9	28	сентября
#10	19	октября
#11	16	ноября
#12	14	декабря



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ “1С:МУЛЬТИМЕДИА”

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (метро «Пушкинская»)

Ленинский пр-т. , 99, маг. «Электроника» (метро «Проспект Вернадского»)

Малый Златоустинский пер. , 6

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Ижевск
ул. Советская, 8А

Йошкар-Ола
ул. Советская, 95

Казань
пр. Ямашева, 36

Киров
ул. Московская, 12

Королев
ул. Мичурина, 6 / 45

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»

Мурманск
ул. Воровского, 17А

Муром
ул. Куликова, 3

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Новосибирск
Красный проспект, 157/1

Оренбург
Матросский пер., 2

Орск
ул. Станиславского, 53

Пятигорск
Московская, 84

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гендальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ"Колизей" (секция “Золотая нива”).

Санкт - Петербург
Лиговский пр-т., д. 1, оф. 304

г. Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 71

Челябинск
Свердловский пр-т., 31, компьютерный салон «BEST»



По условиям участия в сети “1С:Мультимедиа” обращайтесь в фирму “1С”

Москва, 123056, а/я 64,
Малая Грузинская, 51.
☎ (095) 253-89-76, 253-89-48
Факс: (095) 253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru,
www.1c.ru